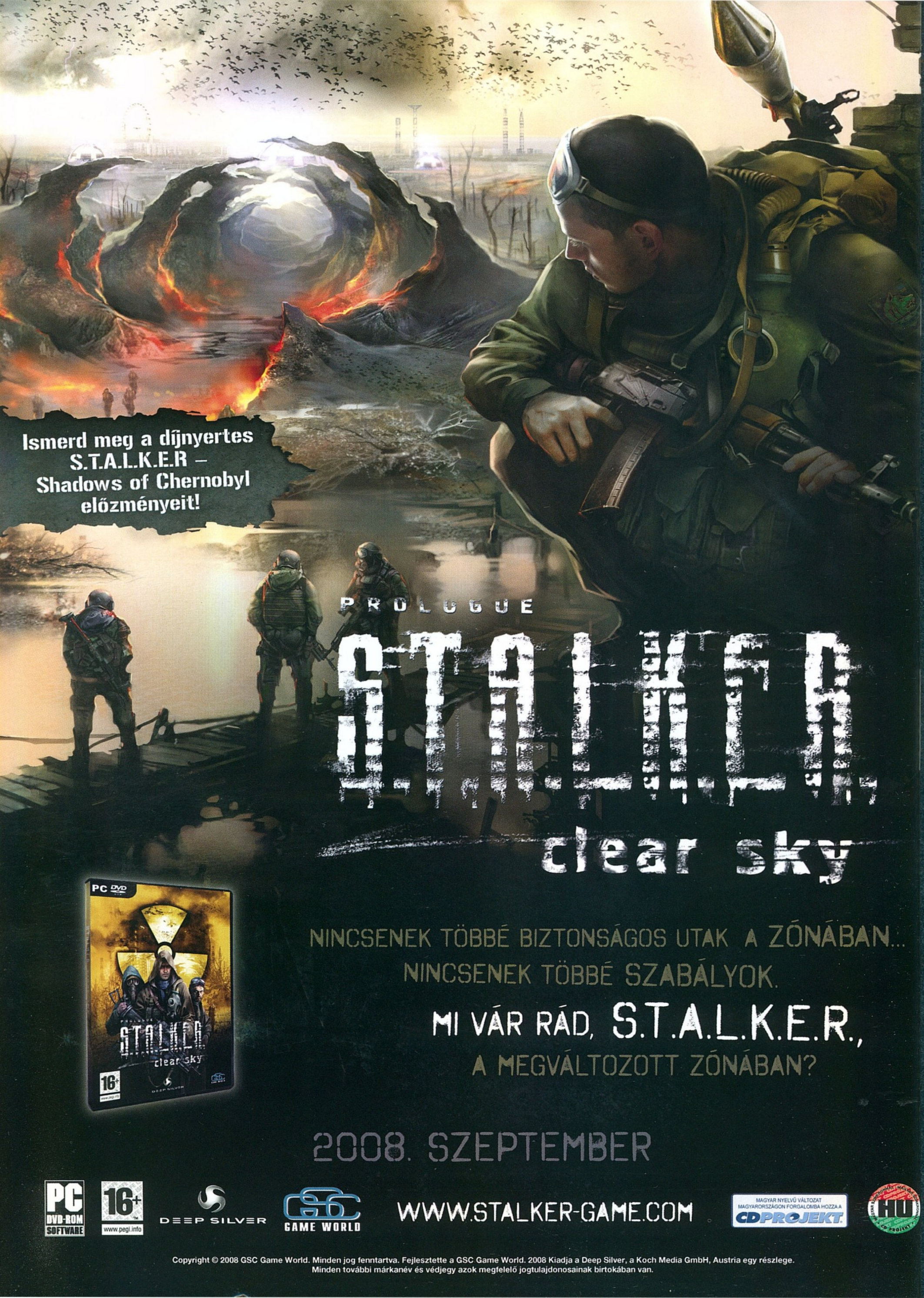
DVD ROM
DUPLA DVD
Teljes játék: ATTACK on PEARL HARBOR
PC guru
Magyarország legolvasottabb játékmagazinja
2008.09.
1895 Ft
Bemutató 08. oldal
E3
Wolfenstein, Tomb Raider, Dragon Age, Red Alert 3...
Kipróbáltuk 26. oldal
MIRROR'S EDGE
FPS-bőrbe bújt platform-játék a DICE-tól
Kipróbáltuk
CRYSIS WARHEAD®
DIABLO III
Megnyílt a pokol!
34. oldal


Ismerd meg a díjnyertes
S.T.A.L.K.E.R –
Shadows of Chernobyl
előzményeit!
PROLOGUE
S.T.A.L.K.E.R.
clear sky
NINCSENEK TÖBBÉ BIZTONSÁGOS UTAK A ZÓNÁBAN...
NINCSENEK TÖBBÉ SZABÁLYOK.
MI VÁR RÁD, S.T.A.L.K.E.R.,
A MEGVÁLTOZOTT ZÓNÁBAN?
2008. SZEPTEMBER
PC DVD-ROM SOFTWARE
16+
www.pegi.info
DEEP SILVER
GSC GAME WORLD
WWW.STALKER-GAME.COM
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
HU
Copyright © 2008 GSC Game World. Minden jog fenntartva. Fejlesztette a GSC Game World. 2008 Kiadja a Deep Silver, a Koch Media GmbH, Austria egy részlege.
Minden további márkanév és védjegy azok megfelelő jogtulajdonosainak birtokában van.

pc guru Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
Szerkesztők: Berkovits Imre, Erdei Szilvia, Szelei Stefánia
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit – A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H - P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H - P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H - P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H - P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

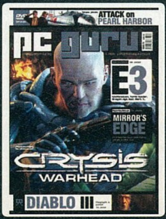
Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Ha július, akkor E3, még akkor is, ha idén először nem képviseltettük magunkat a rendezvényen. A pár évvel ezelőtt még az év legnagyobb videójáték-rendezvényeként ismert show ugyanis mára teljesen átalakult. Az anno 60 ezer látogatót vonzó esemény most alig háromezer embert hozott lázba. Az üres konferenciatermek és az aránylag kevés újdonságot felvonultató kiállítás ebben a formájában valószínűleg nem működhet tovább. Hogy mi lesz a legendás E3 sorsa, az még bizonytalan – mindenesetre reméljük, hogy jövő ilyenkor személyes beszámolókat olvashattok a megújult és régi fényében ragyogó kiállításról. Szerencsére nem csak Los Angelesben, hanem itthon is zajlott az élet. Először is ellátogattunk a Crytek hazai stúdiójába, hogy kipróbáljuk a Crysis Warheadet, másodszor az EA jóvoltából végigjátszhattuk a Mirror's Edge demóját. A DICE fejlesztői nagyszerű munkát végeztek. A látottak alapján az év egyik legjobb játékával lesz dolgunk. Mindezek mellett volt egy Diablo 3 bejelentés, Lengyelországban kipróbáltuk a FIFA 09-et, de ami még ennél is fontosabb, hamarosan itt a tábor! Addig is játsszatok, olvassatok sokat!

Sasa



FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A pc guru következő száma 2008. AUGUSZTUS 28-án jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...

08 E3 2008
Összeállításunkban mindent megtudhatsz az idei, a megszokottnál kicsit laposabb E3-ról

Last Remnant
A Square 2000 óta nem adott ki nem-MMO játékot PC-re, így új bejelentésüknek nagyon örülünk
18

Will Wright játékain keresztül meghatározta az egész ipar fejlődését.
A teremtés evolúciója
76

Előzetesek

008 **E3**
Beszámoló az év legnagyobb játékkiállításáról - ahol idén igazán nem sok minden történt...

010 **E3-történelem**
Színes kitekintés az eddigi 13 E3 különös történetére, legjobb sztorijaira és legcsinosabb hölgyeire

012 **Fallout 3**
013 **Wolfenstein**
014 **Bionic Commando**
015 **Gears of War 2**
016 **Prince of Persia**
017 **Dragon Age Origins**
018 **Last Remnant**
019 **Battlestations Pacific**
020 **Tomb Raider Underworld**
022 **Star Wars The Force Unleashed**
023 **Red Alert 3**
024 **FIFA 09**
025 **Halo Wars**
026 **Mirror's Edge**
030 **Project Origin**
031 **Red Faction Guerilla**
032 **Postal 3**
033 **Pure**

034 **Diablo 3**
A Blizzard nem váratta tovább rajongók millióit, hanem egy Párizsban rendezett hivatalos versenyen bejelentették a Diablo 3-at. Nekünk nagyon tetszik?

037 **Starcraft 2**
039 **World of Warcraft Wrath of the Lich King**

042 **Crysis Warhead**
A szerkesztőségtől mintegy öt percnyi sétára levő Crytek Hungary csapatánál tettünk látogatást, és ha már ott voltunk, hát kipróbáltuk az új Crysist is.

Tesztek

050 **Beijing 2008**
Pekingbe látogatunk, egy technikailag remekül megoldott, ám hangulatban és játékmenetben erősen hiányos játék segítségével

056 **Flatout: Ultimate Carnage**
Adott egy törhető tereptárgyakkal teli pálya, és nyolc idegbeteg pilóta roncsderbire kialakított kocsikban. Az eredmény? Mészárlás...

062 **Europa Universalis 3: In Nomine**
064 **So Blonde**
066 **RooGoo**
068 **Wall-E**
069 **Samurai Warrior 2**
070 **Sim City Societies Deluxe**
A Deluxe-verzió ebben az esetben egy kiegészítő mellékelését jelenti, ezt elemeztük ki

071 **Top 5**
072 **Magyarítások tesztje: Penumbra és Blacksite**
073 **Magyarítások tesztje: Mass Effect és Lost**
074 **Futottak még**
076 **A teremtés evolúciója**

080 **Lego Indiana Jones Tippek-trükkök**
Végigjátszani nem nagy szám, de minden titokra rábukkanni, na az nem egyszerű. Ezért segítünk!

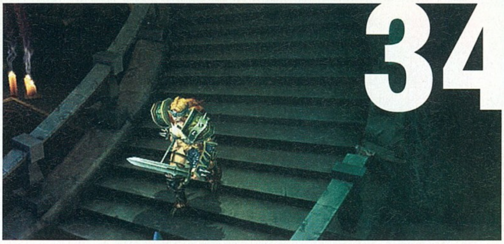
090 **Battlefield Bad Company**
Az új Battlefield csak konzolon jelent meg, de ez semmit nem von le minőségéből. A rombolható terep remek újítás!

092 **Top Spin 3**
093 **Final Fantasy Tactics A2**
094 **Super Smash Bros. Brawl**
096 **Hellboy: Science of Evil**
097 **Guitar Hero On Tour**

Crysis Warhead

42

A Crysis új epizódját Budapesten készíti a Crytek magyar brigádja, őket látogattuk meg az információkért



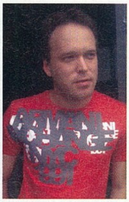
34

Diablo III

A Blizzard végre bejelentette, amit már évek óta tud mindenki: készül a Diablo 3!

Mit gondolsz az idei E3-ról?

Sasa



Az EA és a Ubisoft elnöke panaszkodik aminek két végkifejlete lehet. Vagy jövőre újra a régi fényében ragyog majd a kiállítás, vagy távol marad a piac két meghatározó kiadója és jövőre végleg megszűnik minden idők legrangosabb kiállítása. Mi imádtuk, jómagam 2000 óta mindig kint voltam…

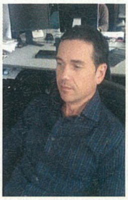
Bate

Nem tudom, nem nagyon gondolkodtam rajta. Majd elolvasom a beszámolót a PC Guru hasábjain és akkor lehet, hogy majd elgondolkodom, de az is lehet, hogy nem lesznek erről gondolataim. De azért majd kérdezzetek rá a Guru táborban. Hátha. De nem ígérek semmit...

Joc

Az az érzésem, hogy az E3-nak annyi. Nagyjából borítékolható volt, hogy előbb-utóbb ez lesz belőle, amikor szakítva a hagyományokkal, megpróbáltak egy, kizárólag a szűk szakmai rétegnek szóló rendezvényt faragni belőle. Sasáékkal ellentétben én sosem voltam E3-on, s valószínűleg nem is leszek.

Gaben



Kár lenne érte. Ha mégis ez lett volna az utolsó – anélkül hogy az egyiken is részt vettem volna – egy picit biztosan hiányozni fog. A beszámolóknak, fényképeknek mindig sajátos hangulata volt. Tudjátok: "The show must go on...", ezért biztosan lesz majd egy másik, újabb, jobb és nagyobb!

Ricco

Én a magam részéről, valószínűleg csak azt fogom észrevenni – ha esetleg többé nem lenne E3 –, hogy Sasáék nem hoznak nekem több ajándékot a kiállításról. Éppen ezért titkon, a szívem mélyén még reménykedem abban, hogy ez nem történhet meg. E3 4ever!

Grath

Hét, zsinórban lehúzott E3 után sajnálom, hogy idén kihagytam, de azt még inkább, hogy ilyen mélyre süllyedt az egész rendezvény – jövőre vagy nem is lesz, vagy visszatér a régi rendszerhez a dolog. Ha utóbbi, ott leszünk!

Chris

E3? E3? E3? Az mi is? Játékshow? Jaaaaa, hogy az a játékshow, amire én soha nem jutottam ki, és valószínűleg ebben az életben már nem is fogok. Igazából nekem mindegy milyen, innen messziről minden videó nagyon jónak tűnik...

Darths

Három napos álmatlanság és munka megállás nélkül, ha azt vesszük, hogy a PC Guru Online-on miként foglalkoztunk az eseménnyel. Anyagok azért jöttek dögivel, de annak nyoma sincs, hogy egykoron ez volt A nagybetűs játékos rendezvény…

Hardver

098 ASUS Ares
099 Mitsubishi LaserVue
101 Canon eos 1000D
102 HTC Touch Pro
103 Toshiba Quasmio
104 VGA-csata
Radeon vs GeForce
109 Sennheiser PC 350
110 MSI Wind

Rovatok

084 Gondolatébresztő
086 Nosztalguru
088 Játékmentőöv
112 Mobiljátékok
114 Homok a gépezetben
116 Hardvermentőöv
118 Levelezés
122 Külvilág

Nem kell megijedni, nem szimulátorról van szó...

írta · Tika

ATTACK ON PEARL HARBOR

fejlesztő > 3D People kiadó > Legendo web > www.pearlharbor-game.com

A változatosság kedvéért ismét váltunk – no most nem a beígért játékon, hanem a stíluson, hisz akció és stratégia után most egy repülőgépes programot passzíroztunk fel a DVD-re. Ez a stílus kihalóban van PC-n, az egyik utolsó igazán élvezetes jelentkezőt választottuk ki – odafigyelve, hogy ne csak egy szűk réteg által kedvelt hardcore szimulátort adjunk közkézre.

Az Attack on Pearl Harbor könnyed légiparádé a Csendes-óceánon, kizárólag a reflexeinkre építve. A történetre nem érdemes sok tintát pazarolni, a Pearl Harbor – Korall-tenger – Midway – Guadalcanal – Okinawa vonalon haladhatunk. Japán és amerikai oldalról egyaránt végigjöldözhető a korszak, olyan gépek pilótafülkéjéből – na jó, ez kicsit túlzás, hisz csak külső nézetek vannak – mint a Zero vagy a Corsair. Szimpatikus vonása a hadjáratoknak, hogy mindkét oldalon kettő van belőlük, továbbá enyhe dinamizmus nyomait fedezhetjük fel a ténykedések közepette. Az egyes stációk előtt ugyanis mindig több küldetésből választhatunk – őrjárat, torpedóvetés, bombázás, légifölény megszerzése stb. –, sőt ha a kiválasztott esemény történetesen egy komplex ütközet volt, akkor még a géptípus kijelölésével azt is megszabhatjuk, hogy egész pontosan melyik feladatkört is szeretnénk betölteni.

Az egyjátékos rész szimpla 6-8 óra alatt kivégezhető, aztán átmehetünk Dogfight üzemmódba (instant légicsaták), vagy a lelkes úttörők között csaphatunk szét multis berkekben, a 12 főre kihegyezett Deatmatch illetve TDM összecsapásokban.

Ami a játék alapjait érinti, a stílus gyökeréig hatoltak a szlovák fejlesztők, így sikeresen megalkották minden idők legegyszerűbben vezethető gépeit. Oldalkormány nincs, fékszárny dettó, miközben a felszállás egyetlen gombnyomásra történik, és még a kereket sem neked kell behúzni – ez aztán a konformizmus. A lőszer és az üzemanyag végtelen, torpedóvetőként és zuhanóbombázóként is láthatatlan kezek pótolják a ledobott anyagokat. Az aerodinamika legfontosabb tézisei – a világűrbe propellerrel nem lehet kirepülni, illetve a Föld szilárd objektum – ugyan jelen vannak, de mi leszünk az elsők a történelemben, akik Avengerrel lefordulóznak egy Zerót. Szóval nem szimulátor, na.

Hangulatilag a nagyobb hordozó-csaták körül kialakult össznépi hirig, az olykor 40-fős légibalett már igazán tiszteletre méltó, főképp azért, mert az irtózatos akció-orientáltság mellé sikerült épkézláb mesterséges intelligenciát bepasszírozni.

MIN. GÉPIGÉNY

P4 1,3GHz, 256MB RAM, 32 MB VRAM, 600MB HDD

DVD-tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Épp a leadás napján fejeződött be az idei E3-as kiállítás, ahonnan jó szokás szerint most is záporoztak az exkluzív videók. Bár DVD-kapacitásunk némi gátat vetett az töméntelen videóanyag felpakolása elé, mi azért igyekeztünk, s közel 3GB mozgóképpel zártuk le a korongot. Mivel PC-s alkotásból nem igazán akadt túl sok, reméljük, hogy elnézitek nekünk, ha jó néhány konzolos előzetest is találtok lemezünkön.

Code of Honor 2

Nem igazán kényeztettek el minket demókkal az elmúlt hetek alatt, amire remek példa a DVD-n található három demó első díszpéldánya, a Code of Honor 2. Sok jót nem tudok a játékról mondani, de rosszat igen. Csúnyácska, egyszerű FPS, amiben egy francia idegenlégióst alakítunk valamilyen trópusi szigeten. Buta AI, bugyuta történet. Mondjuk az jól néz ki, amikor a fegyverrel célzunk, hiszen elhomályosodik a kép, és akkor nem látni, mennyire ronda... Közepes minőségű alkotás, de ebben az uborkaszezonban még elmegy.

Stronghold Crusader: Extreme

Újabb gyöngyszemet üdvözölhetnek a középkori stratégiai játékokat kedvelők, ugyanis pár hete megérkezett a Stronghold Crusaders: Extreme című program, aminek most demóját feltelepíthetitek DVD lemezünkről. A próbaváltozatban három pálya található, melyekben egyre nehezedő szinteken kell városunkat felvirágoztatni és megvédeni.

ESET Smart Security

Sokadig alkalommal hívjuk fel figyelmeteket DVD-mellékletünkön található teljes verziós ESET Smart Security programra, mely teljes körű védelmet biztosíthat számítógépetek számára. Tűzfal, vírus- és spyware-védelem egyetlen programban. Mint mindig, a teljes verziós változathoz egy sorozatszámra lesz szükségetek, amit ingyen igényelhettek a www.eset.hu/pcguru oldalon, ha begépelitek az itt található kódot.

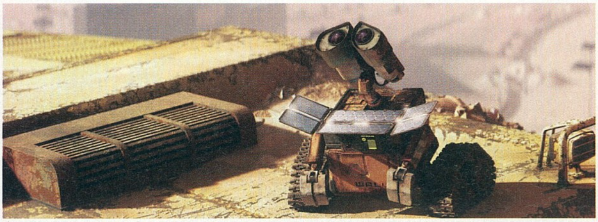
A havi kód: 7pvgrm

Érvényesség: 2008.08.01. - 2008.09.15.

WALL-E

Demó

A Pixar legújabb animációs filmjének megjelenésével egy időben debütált a számítógépes játék is, mely az ilyenkor szokásos ugra-bugra platformjátékok egyik újabb képviselője. Aranyos, kedves kis program, de a felnőtt korosztály jobban teszi, ha inkább az E3-as videók szemezgetésével tölti el drága idejét. A demóban két pálya közül választhatunk, irányításához a kontrollert melegen ajánljuk.



Shareware játék

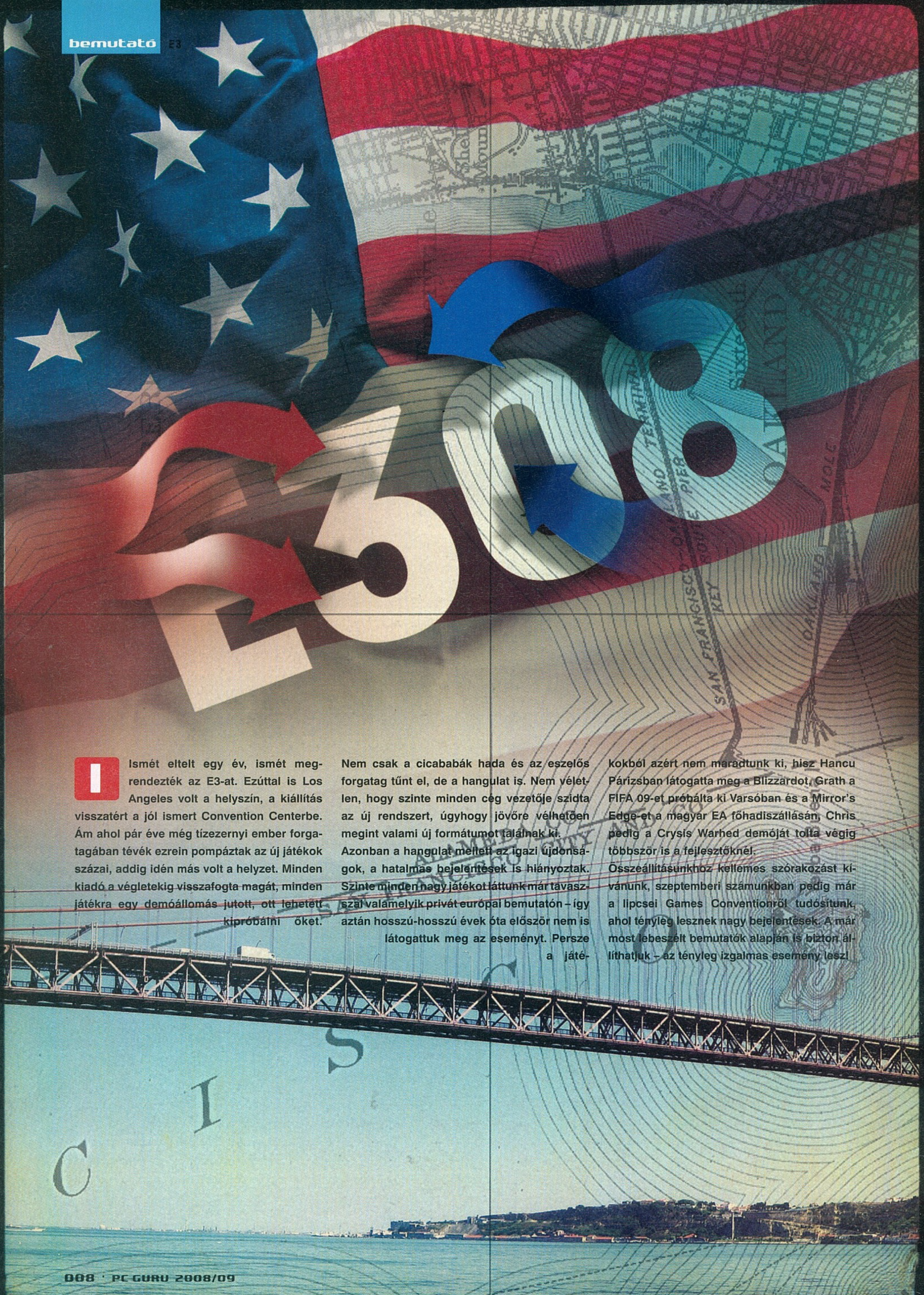
No Gravity

A No Gravity névre keresztelt programban egy űrhajó pilótáját fogjuk alakítani, akit különböző küldetésekkel bíznak meg. Az űrben játszódó missziókban változatos feladatokat oldhatunk meg, ráadásul mindezt kis gépigény mellett oldották meg a fejlesztők. A grafika 3D-s, ám ennek ellenére könnyedén rá lehet aggatni a retro jelzőt is, hisz az egyszerű felépítésű, mondhatni poligon testű űrhajók ideje már rég leáldozott. A zene is ehhez igazodva a régi időket idézi, ám mindezek ellenére sok mai játék is megirigyelheti a program lehetőségeit.

Ha tetszik a demó, azonnal fizethetsz a teljes verzióért - ez a shareware varázsa

LIVE!

Annyi minden történt az elmúlt négy hét alatt, hogy miközben alig győztük felpasszírozni a több gigabájtnyi videót DVD lemezünkre, s közben majdnem elfeledkeztünk a PCG Live videóinkról. De szerencsére kompromisszumra jutottunk magunkkal, és újabb nagy adag PCG Live videót rejtettünk el lemezünkre, melyek közül külön kiemelnénk a magyar felirattal ellátott Diablo 3 bemutatókat és szokásos Külvilág rovatunkat. Utóbbi alkotás kifejezetten botrányosra sikeredett. Szóval meg ne merjétek nézni!



Ismét eltelt egy év, ismét megrendezték az E3-at. Ezúttal is Los Angeles volt a helyszín, a kiállítás visszatért a jól ismert Convention Centerbe. Ám ahol pár éve még tízezernyi ember forgatagában tévék ezrein pompáztak az új játékok százai, addig idén más volt a helyzet. Minden kiadó a végletekig visszafogta magát, minden játékra egy demóállomás jutott, ott lehetett kipróbálni őket. Nem csak a cicababák hada és az eszelős forgatag tűnt el, de a hangulat is. Nem véletlen, hogy szinte minden cég vezetője szidta az új rendszert, úgyhogy jövőre vélhetően megint valami új formátumot találnak ki.

Azonban a hangulat mellett az igazi újdonságok, a hatalmas bejelentések is hiányoztak. Szinte minden nagy játékot láttunk már tavasszal valamelyik privát európai bemutatón – így aztán hosszú-hosszú évek óta először nem is látogattuk meg az eseményt. Persze a játékokból azért nem maradtunk ki, hisz Hancu Párizsban látogatta meg a Blizzardot, Grath a FIFA 09-et próbálta ki Varsóban és a Mirror's Edge-et a magyar EA főhadiszállásán, Chris pedig a Crysis Warhed demóját tolta végig többször is a fejlesztőknél.

Összeállításunkhoz kellemes szórakozást kívánunk, szeptemberi számunkban pedig már a lipcsei Games Conventionről tudósítunk, ahol tényleg lesznek nagy bejelentések. A már most lebeszélt bemutatók alapján is bizton állíthatjuk – az tényleg izgalmas esemény lesz!

Ikonmagyarázat

Idei E3-as összefoglalónk kellemesen hosszúra sikerült, és mivel egyes sűrűn előforduló információkat, jellemzőket nem akartunk minduntalan leírni, kis ikonokkal jelezzük ezeket. Gaben gyönyörű plecsniket alkotott, melyekről a magyarázatot itt találod - remélhetőleg az ikonok elég kifejezőek, így nem kell majd minduntalan visszalapoznod erre az oldalra.

01
Változatos játékmenet

Remek dolog fedezékből fedezékbe vetődni, és ellőni a Föld teljes lőszerkészletét, de nem árt, ha a designerek néha megkavarják a mégoly élvezetes játékmenetet is. *Jellemző példa*: Darksiders – ebben a játékban van akció, logikai feladatok, platform-részek és remek főellenfelek.

02
Vigyázat, brutális!

Ma már nem divat a játékok cenzúrázása (legalábbis vér tekintetében – a mellek tiltva vannak), de néhányan kicsit talán túlzásba viszik a dolgot, és csak úgy tocsog a vérben a játék. *Jellemző példa*: Brothers in Arms 3 – a brutális, fejletépős, lábleszakadós részeket direkt lassítva-zoomolva mutatja a program.

03
Egyedi látványvilág

A játékok 90%-a ma szinte kizárólag a barna, a szürke és a sötétzöld árnyalatait használja, nyüzsögnek az űrgárdisták és az orkok – szóval az egyediséget díjazni kell. *Jellemző példa*: Prince of Persia – szakítva a hagyományokkal az új PoP egy csodálatos, mozgó festménynek tűnik.

04
Durva gépigényre felkészülni

A bemutatottak közül szinte az összes játék igen pofásan néz ki, ám némelyek még így is kilógnak a többi közül, ezeknél szinte garantált a pénztárca-szaggató gépigény. *Jellemző példa*: Operation Flashpoint 2 – ha hasonlítani fog a target renderekhez, elsápad tőle a Crysist simán bíró gép is.

05
Élvezetes multiplayer

Szép dolog a kidolgozott sztorimód, de mi – és még sokan mások – imádjuk a multiplayert. Koop vagy csapatküzdelem, az mindegy, csak legyenek jó pályák és változatos játékmenet. *Jellemző példa*: Rock Band 2 – mert az első rész már bizonyított, a számlista pedig sokkal jobb lesz.

06
Méltó folytatás

Sikeres sorozatokat mindig folytatnak, csak az nem mindegy, hogy milyen igényességgel teszik. Sajnos sok a fércmunka, olcsó kasszírozási kísérlet, úgyhogy az árulkodó, ha egy folytatás mellett nincs ilyen ikon. *Jellemző példa*: Gears of War 2 – feltápolt grafika, megannyi bővítés és egy új koop-mód.

07
Innovatív megoldások

Minden évben születnek olyan játékmenetbeli megoldások, melyek aztán elterjednek, és standarddá válnak. Ezeket próbáljuk meg előre jelezni e plecsnivel. *Jellemző példa*: Mirror's Edge – mert platformjátékot FPS-nézetből még senki nem csinált; ilyen jól pedig főleg nem!

08
Remek ellenfelek

Alapvetően mindegy, hogy egy piros paca, vagy egy lángszórós zombináci sereg ellen küzdünk, de még-is, az utóbbi sokkal élvezetesebb, egy jó szörny képes feldobni egy egész játékot. *Jellemző példa*: Wolfenstein – megmondtuk, a lángszórós zombinácikat kedveljük!

09
Egyelőre csak konzolon

Ma már szinte mindent átírnak PC-re is, csak legfeljebb várni kell pár hónapot. Mivel nincs értelme minden játéknál tippelni, ez az ikon jelzi azon játékokat, melyek hivatalosan csak konzolra jönnek, de szerintünk elképzelhető egy PC-s verzió is. *Jellemző példa*: Halo Wars – RTS, konzolon. Megoldható, de igazán jó azért csak PC-n lenne, nem?

10
Végre PC-n is!

Ahogy fent is írtuk, sok konzol-exkluzív játék vagy sorozat tér át PC-s vonalra is, ezeket jelzi ez az ikon. *Jellemző példa*: 007 Quantum of Solace – a Bond FPS-ek eddig csak konzolon hódítottak, az új epizód azonban minket is biztosan meglátogat!

Az E3 útja meglepő bejelentésekkel és furcsa rendezői húzásokkal volt telehintve. Úgy öt-tíz éve még minden, ami fontos volt a játékvilággal kapcsolatban, itt került bejelentésre, koncertek és partik érték egymást, tankok és limuzinok vonultak fel – ma pedig néhány légkondicionált szobából áll az egész. A nagymúltú rendezvény tiszteletére összeállítottunk egy látványos krónikát az elmúlt 13 kiállításról, jó böngészést kívánunk!

1995 -96

Már az első kiállítások is hatalmas show-val és sokat mutató lányokkal kápráztatták el az újságírókat

1995 Az első E3 rögtön megdöntötte a Los Angelesi Convention Center látogatási rekordját 38 ezer résztvevőjével. A legmegdöbbentőbb bejelentés a Segától jött: a szeptemberi megjelenéssel reklámozott Saturn a kiállítás elejétől kapható – a húzás következtében sikerül reklámkampány és a sajtó tudomása nélkül elindítani a konzolt. A jövőből nézve volt még fontos bejelentés. A Nintendo bejelenti az állítólag CG-minőségű grafikára képes Ultra 64-et, míg a Sony a PlayStationt. A kommentárok szerint az első korszakalkotó, az utóbbi bukásra van ítélve. Ja, majd pont a Sony lép be sikerrel a játékvilágba... Már az első kiállításon népszerűek lettek a sokat mutató lányok, ám ekkor még nem pornósok, hanem NBA-csapatok szurkolólányai közül válogattak a marketingesek. **1996** Az Atari és a Bandai bejelentette, hogy Pippin@World néven Mac-alapokra épített konzolt adnak ki. A sajtótájékoztatót követő Sheryl Crow- koncerttel le is zárult a konzol életpályája. A '96-os E3 vitathatatlanul legjobb játéka a Super Mario 64 volt. Dúlt a „háromdé-mánia", majdnem minden kiadó szerepeltetett csak 3D-s szemüveggel élvezhető programokat.

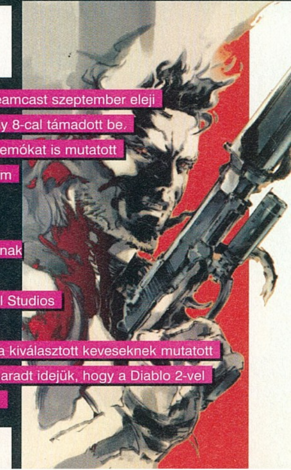
A Super Mario 64 az első igazi 3D-s akciójáték volt, korszakalkotó, megérdemelten legendás program!

1997-98

1997 Az E3 első kiruccanása Atlantába, ahol nem csak dögmeleg volt, de a páratartalom is az őserdőket idézte. Terjed az internet, a számítógépes játékok csaknem 20%-a támogatta! Bemutatták a Preyt, a várt megjelenési idő '98 eleje. A show legnagyobb partiját az Eidos adta, akik bucira keresték magukat pár hónappal ezelőtt az első Tomb Raiderrel. Bár csak egy videót mutattak belőle, de legjobban így is mindenkit a Metal Gear Solid nyűgözött le. Meg a Final Fantasy VII demója. **1998** A Duke Forever elsőként mutatkozott be E3-on. A Blizzard épp felvásárlások közepén volt, de azért maradt idejük, hogy a Diablo 2-vel irdatlan sorokat generáljanak a standjuk környékén. A Sega bejelentette a Dreamcastot. Mindenki hatalmas hírverést és lenyűgöző játékokat várt, erre kaptunk egyetlen rövid és teljes egészében renderelt videót egy játékból, mely később sosem jelent meg. Volt egy nagyon lesajnált játék, egy fekete-fehér, szörnygyűjtögetős RPG, Game Boyra. A Pokémon-széria eladásai azóta átlépték a 180 milliót...

1999-00

A kiadók nem sajnálták a pénzt a standok feldíszítésére, az EA 2005-ös színpada több tízmillió dollárba került



1999 Visszatérés a szeretett LA-beli Convention Centerbe. Mindenki megőrült, és vadul új konzolokat kezdett bejelenteni. A Sega beharangozta a Dreamcast szeptember eleji megjelenését ('99/9/9), amit a Squaresoft egy ugyanarra a napra átcsúsztatott Final Fantasy 8-cal támadott be. A Nintendo közölte, hogy az IBM-mel együtt építi új konzolját, a Microsoft pedig már techdemókat is mutatott valamiből, ami két évvel később Xboxként került a boltokba. Persze ezek a hírek senkit nem érdekeltek, mert a Sony PS2 techdemókat vitt a kiállításra. És ott volt a VM Labs, akik a Nuon nevű, primitív játékokkal egybekötött DVD-lejátszót hirdettek be nagy csinnadrattával. A show eszelős méreteket öltött, az Omikron tiszteletére Dawid Bowie adott koncertet, az EA wrestling-játékának tiszteletére a pankrátor-világ legnagyobbjai gyűltek össze. **2000** Az E3 legdurvább demója nem az E3-on volt, hanem a Universal Studios élményparkban – itt Hideo Kojima mutatta be a Metal Gear Solid 2-t. A Microsoft és a Nintendo még nem álltak ilyen jól, mindkét cég csak a kiválasztott keveseknek mutatott techdemókat. A Blizzard épp felvásárlások közepén volt, de azért maradt idejük, hogy a Diablo 2-vel irdatlan sorokat generáljanak a standjuk környékén. Igen, megint...

A Convention Center 1995 óta minden LA-s E3 évben évben vendégül látta a PC Guru küldötteit

2001-02

E3 történelem

2001 Mivel a Microsoft csak egy közepes Halo-t tudott felmutatni, az elemzők temették az Xboxot és a Bungie-t. „FPS konzolon? – hát azt nem lehet", mondta mindenki. A másik nagy mellényúlás a GTA3 demózása volt – a Rockstar azóta le is szokott erről. A Blizzard épp felvásárlások közepén volt, de azért maradt idejük, hogy a Diablo 2 kiegészítőjével irdatlan sorokat generáljanak a standjuk környékén. A show két igazán meglepő bejelentéssel is szolgált: a Squaresoft licenszelte a Disney-hősöket egy akciójátékra, Will Wright pedig összeállt Sid Meierrel, hogy egy golfpálya-manager programot hozzanak össze.

Ide valami vicceset akartunk írni, de nem tudunk erre koncentrálni

2002 A DICE örökre megváltoztatta a multiplayer FPS-ek világát a területfoglalós-járműves Battlefield 1942 bejelentésével, majd a demó publikálásával. Az id bemutatta a Doom 3-at, mindenki elájult az addig sosem látott grafikai minőségtől. Megannyi borzalmas mellékszál és pocsék folytatás után a Ubisoft végre nekiállt energiát fektetni a Tom Clancy-licenszbe. Ennek első példája a Splinter Cell első része, amely szuperfejlesztői státuszba repítette a cég montreali stúdióját. Megszólalnak az első tiltakozó hangok az E3 túlzott show-jellegét kárhoztatva.

Ha új konzolról, technológiáról van szó, azt itt bemutatják. Mi már sört a kanapéhoz hurcoló robotot is láttunk itt. Nem vicc!

2003-04

2003 A bukott hardveres próbálkozások E3-a: a Nintendo az egész kiállítását a GC-GBA összekö... tésére építette, a Nokia meg az N-Gage konzol-telefonnal ... próbált szerencsét. Ennél kicsit erősebb örökséget kreáló hír volt a Sonyé, akik bejelentet... ték, hogy készül a PSP, mutattak egy rajzot, hogy valahogy így fog kinézni (nem úgy néz ki), ... és mindenkit hazaküldtek bármiféle egyéb információ nélkül. Kipróbáltuk a Starcraft Ghostot, a Blizzard és a Nihilistic ígéretes akciójátékát. **2004** A Sony végre bemutatta az igazi PSP-t, és a világ leborult a cég előtt. Ismét kipróbáltuk a SC Ghostot, a Blizzard és a Nihilistic ígéretes ám már kicsit kopottnak tűnő akciójátékát. A Blizzard stand másik nagy ígérete a World of Warcraft, amit azonban ekkor még nem próbálhat ki a nagyközönség, így nem is kavar nagy viharokat.

2005-06

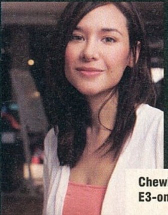
Az új korszak kiállításait a három konzolgyártó öldöklő harca dominálja

2005 Will Wright visszatért, és elámította a világot, ezúttal a Spore-ral. Mindhárom hardvergyártó büszkén mutatta be új gyermekét. A Microsoft volt az egyetlen, aki kipróbálható játékokat prezentált, a Sonynál renderelt videókat akartak eladni játékból származó jelenetekként, a Revolution kapcsán pedig csak a gépet mutatták be, a tényleg forradalmi kontrollerről szó sem esett. Megint kipróbáltuk a Starcraft Ghostot, a Blizzard és – ezúttal már – a Swingin Ape szerintünk nagyon gyenge, ezen verzióban épp rajzfilmes ihletésű grafikájú akciójátékát. **2006** Az E3 legdurvább sora alakult ki a Nintendo standja előtt, ahol egyesek négy-öt órát is vártak, hogy aztán 30 percen keresztül próbálgassák az új irányítási módszert. A Sony erre minden idők egyik legnagyobb pr-lebőgését jelentő sajtótájékoztatójával válaszolt, ahol a 600 dolláros induló árcédula vitte a prímet, de volt itt azóta is idézett játékbemutató-baki („a PS3 ereje sosem látott dolgokra tesz képessé minket – ebben a játékban végre lesz valós idejű fegyverváltás") és ócskán működő mozgásérzékelős kontroller.

Tim Sweeney kedvenc interjúalanyunkká vált az utóbbi néhány év során

2007

2007 Megelégelve az óriási tömeget, a szervezők átalakították és meghívás-alapúvá tették az E3-at, és elmozdították a kiállítási központból. Az eredmény? Hatvanezer helyett háromezer résztvevő, nyugalom, figyelem, élvezet. Peter Molyneux engedte kipróbálni a Fable 2-t, Hironobu Sakaguchi a Blue Dragont, Ray Muzyka a Mass Effectet, Frankie O'Connor a Halo 3-at, láttunk a Metal Gear 4-et, a Resident Evil 5-öt és a Force Unleashedet. A megbeszélt időpontok között a strandon kószáltunk, ez már rég nem az az üvöltő hangerejű, zsúfolt, sötét kiállítás, mint 12 éve volt. És hogy mi történt 2008-ban? Csak lapozz…



Chewbacca, CliffyB, szemérmetlen nők - az E3-on mindenki megtalálja számításait

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Codemasters - Codemasters - 2009

Alapozó: Az eredeti OpFlash ultrarealisztikus volt, és igen ocsmány. Az újat szintén valósághűre ígérik, de most a grafikával valószínűleg nem lesz baj. Modern környezet, hatalmas, szinte teljes szabadság, nyolc fős kooperatív-mód és egymillió ellenséges kínai – ez a Dragon Rising.

Újdonságok: A Codemasters a csillagokat is leígérte az égről, de mutatni nem sokat sikerült – csak „a játékból származó modelleket használó renderelt videók" kerültek bemutatásra. Ezeken szépen látszott az eszelős részletességgel lemodellezett 50 jármű, 70 fegyver, a 220 négyzetkilométeres sziget, a taktikusan dolgozó ellenfelek és a modern technika minden vívmánya a lézerirányítású rakétáktól a kétéltű harci gépekig. Még a fegyverek és ruhák is koszolódnak, ami változtat az észlelhetőségünkön! Renderben minden szép, és ha tényleg mindent sikerül átmenteni az igazi játékba, akkor jöhet a Battlefieldek trónfosztása!

FALLOUT 3

Bethesda - Bethesda - 2008

Alapozó: Az első két Fallout hamar kultjátékká vált – ezek izometrikus nézetet használó szerepjátékok voltak, rengeteg fekete humorral és emlékezetes karakterekkel. A harmadik részt az Oblivion alkotói készítik – új kameranézettel, de hasonló játékmenett ígérve.

Újdonságok: A tavalyi E3-on mi is megnéztük a Fallout 3 világát, néhány trükkös küldetést és a rengeteg lehetőséget adó párbeszédeket – idén viszont a harcrendszer volt a bemutató középpontjában. Egyfelől lehet szabadon lövöldözni, mint egy hagyományos FPS-ben (külső kamera is van), persze ekkor is képességeink függvényében okozunk sebzést. Ha azonban egy nagyobb ütközetben vagyunk, ahol a szimpla lövöldözés nem elég, segítségül hívhatjuk a VATS rendszert. Ez lényegében a régi játékok küzdelmeit idézi: az idő leáll, és becélozhatjuk ellenfeleink porcikáit, vagy elsüthetjük valamelyik különleges képességünket. Sok lény használ ilyenolyan páncélt, szóval a testrészek becélzása igen hasznos, de ezzel akár a fegyverétől is megszabadíthatjuk a mutánsokat, vagy mondjuk a láb ellövésével megfutamíthatunk állatokat. Egyetlen kritikánk a kritikus sebzéseknél előugró mátrixos jellegű kamera, mely egyelőre elég bénának tűnik, de azt úgyis ki lehet majd kapcsolni...

WOLFENSTEIN

Activision - Raven - „Majd ha kész lesz"

Alapozó: Minden FPS-ek ősapját vélhetően mindenki ismeri, a Return to Castle Wolfenstein zseniális multiplayer-módjára pedig még a fiatalabbak is emlékezhetnek (Beach Assault, rémlik?). Az új részről 2005-ös bejelentése óta semmit nem hallottunk azon túl, hogy az nem a Rage, hanem a Doom 3 motorját használja.

Újdonságok: A közel három éves első híradás szerint a Raven fejleszti, az id felügyeli a játékot. Visszatér hősünk, BJ, és megint a természetfelettivel kokettáló nácikat irtja vég nélkül. Ezúttal mindenki kedvenc ellenségei nem elégedtek meg robotok és mutánsok és robotmutánsok gyártásával, hanem átjárót nyitottak egy Shroud nevű démoni dimenzióba, ahonnan mindenféle gyanús elemek szivárognak át a mi megszokott világháborúnkba. Ellenük már nem elég a gatling meg a dinamit, így BJ csatlakozik egy ellenállási mozgalomhoz (koop-mód? reméljük!), és ami talán fontosabb, elsajátít majd néhány mágikus fogást is. Az egész játék egyetlen hatalmas városban/erődben játszódik, és bizonyos keretek között nem-lineáris lesz, opcionális feladatokkal, tetszőleges sorrendben megoldható és egymásra kiható megbízásokkal. A Doom 3 motor használata ma már nem tűnik túl bölcs dolognak (persze 2005-ben még ez volt a high tech csúcsa), hisz a Wolfenstein finoman szólva sem tartozott a kiállítás legszebb játékai közé (lásd a videót a DVD-n). Ráadásul megjelenésről nincs hír – talán majd az augusztusi QuakeConon megtudunk erről is többet –, de jövő év második felénél előbb nem várjuk. És hiába ígérnek bele újra hangulatos multit, egy Beach Assault remake-nél (erről nem esett szó, de mi bármibe lefogadnánk, hogy nem hagyják ki ezt a ziccert) több fog kelleni az üdvözüléshez.

Alant látható az egyelőre meg nem nevezett város valós, illetve démoni verziója

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

THQ - Vigil - 2008

Alapozó: Bekövetkezett a szekták által annyira várt világvége, de a hívőket is letarolta a meteorzápor. Mi a Háborút alakítjuk, aki eleinte vígan szeleteli a népet, de aztán berendeli a gonosz és a jó harcát felügyelő tanács, és elítélik – sikerült kirobbantania egy be nem tervezett apokalipszist. Büntetésként hatalmától megfosztva kell megkeresnie az igazi tettest...

Újdonságok: Akció- és platform-elemek, megszórva némi logikai feladatokkal – kicsit konkrétabban megfogalmazva az egyedi háttérsztorit egy (bevallottan) ezerfelől összelopott játékmenettel dobják fel. A harcrendszer a Devil May Cry vagdalkozását és lövöldözését idézi, az összetett labirintusokat a Zelda-széria ihlette, de van itt néhány főellenség a God of Warból és fegyver a Legacy of Kainból. Mindez a cseppet sem forradalmi, semmit nem újító, de annál élvezetesebb játék formáját vette fel, amely igen pofásan néz ki, köszönhetően Joe Madureira képregény-rajzolónak, a fejlesztőcsapat egyik alapítójának. A Háború lova például félelmetesen jól néz ki lángoló patáival és vörösen izzószemeivel!

Igaz, a pallosunk nagyobb, mint maga Háború, de egy ilyen ellenfélhez szükség is van erre

A méretarányokkal foglalkozó rajzórán minden bizonnyal hiányzott a grafikai tervező...

BIONIC COMMANDO

Capcom - GRIN - 2009

Alapozó: Fogj egy elit katonát, rakj a keze helyére egy kiberkart, ami egy mágneses csáklya segítségével képessé teszi a lengedezésre és a harcra, és nagyjából kész is a Bionic Commando.

Újdonságok: Ha csak néhány szóban kellene összefoglalni, így fogalmaznánk: a lengedezés nehézkes, de ha belejössz, rendkívül élvezetes, a harc ellenben borzasztó könnyű, éppen ezért hamar unalmassá válik. Még szerencse, hogy előbbiből sokkal több van, és a valós fizikára alapuló "tarzanozást" élmény kitanulni, pár óra elteltével pedig olyan merész kombinációkat lehet előadni, mint amilyeneket a Worms-béli nindzsa kötéllel tudnak a profik. Bejelentették a multiplayert is, lesz minden hagyományos játékmód (DM, TDM, CTF) és a látottak alapján millió eltérő jellegű pálya. Nagy kár, hogy nemrég jócskán elhalasztották a programot, így karácsony előtt már biztosan nem próbálhatjuk ki...

ALPHA PROTOCOL

Sega - Obsidian - 2009

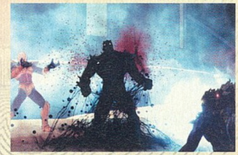
Alapozó: Vedd és keverd össze Jack Bauert, James Bondot és Jason Bourne-t, tedd be a mixet egy modern kémsztoriba. Akció és szerepjáték, nagyjából a Mass Effect vonalán, csak épp csapat nélkül, ám kidolgozottabb akcióvonallal.

Újdonságok: A bemutatottak egy nagyon jó játékot ígérnek, valamint azt, hogy ha ezt megfelelő technikai színvonalon akarják kiadni, akkor a meghirdetett 2009 tavaszi megjelenést el lehet felejteni. Rengeteg képesség még nem működött, az ellenfelek nem voltak fényes elmék, de így is látszott, hogy mind sztori, mind pedig játékmenet tekintetében hatalmas szabadsága lesz a játékosnak.

A párbeszédek lezavarására meglehetősen sok lehetőségünk lesz...

CHAMPIONS ONLINE

2K - Cryptic - 2009



Most vagy sikeresen idéztünk egy segítőt, vagy nagyon nagy bajban vagyunk...

Alapozó: A City of Online alkotói sokat dolgoztak a Marvel képregényeket feldolgozó MMO játékon, de az a terv kútba esett, így az ott tanultakat egy sokkal kevésbé ismert licenszre épülő, szuperhősös RPG-be gyúrták bele – ez a Champions Online.

Újdonságok: Újdonság például, hogy a játéknak van kiadója, de az is, hogy végre lehetett figyelni, ahogy valaki játszik a programmal. A látottak alapján a Champions Online épp kellemes mennyiségű akcióval rendelkezik, a blokkolás és az ellenfelek speciális támadásainak elkerüléséhez például a mi reflexeink kellenek. Karakterünk kialakításához több millió beállítás közül választhatunk, a szokásos dolgok mellett speciális képességeink színét is kidolgozhatjuk, illetve egy nemezist is alkothatunk neki.

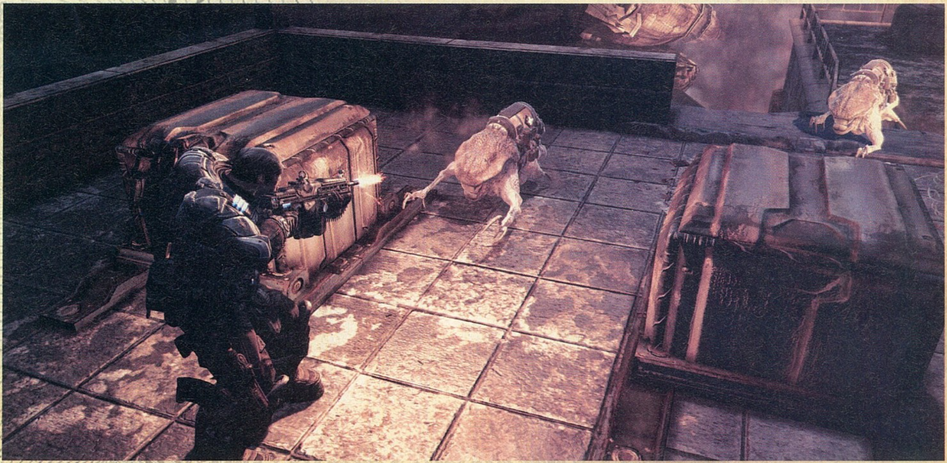
GEARS OF WAR 2

Microsoft - Epic - 2008

Alapozó: Gears of War 2 – még nagyobb, még jobb, még brutálisabb, ígérte CliffyB és csapata, és ezt teljesítették is. A játékmenet hasonló, mint az eredetiben, csak még vadabb, még intenzívebb az egész játék.

Újdonságok: Bemutattak egy pályát az egyjátékos-módból, mégpedig a szörnyek által lerohant Jacinto városát. Lángoló és oldalukra dőlt felhőkarcolókban, illetve azok között dúlt a háború. Debütált minden új fegyver, a mi kedvencünk azonnal a lángszóró és a hordozható fedezékként használható pajzs lettek. No meg a túszként magunk elé tartott ellenfél, aki gyakorlatilag plusz egy életet jelent, hisz hatalmas mennyiségű sebzést képes felfogni. A sztorimódra marad a kétfős kooperatív-mód, de Horde névvel kapunk egy öt ember együttműködésével zajló módot, ahol ötven hullámban érkezik egyre több és több szörnyetek az apró robbanó gömböcöktől a húsz méter magas behemótokig. És ahogy kinéz az egész...!

CliffyB demózását látva teljesen belelkesültünk a Gears of War 2 iránt, alig várjuk a novemberi debütálást!



PRINCE OF PERSIA

Ubisoft Montreal - Ubisoft - 2008

Alapozó: Az új Prince of Persia epizód igazi herceg és időmanipuláció nélkül, teljesen új designnal indul a játékosok kegyeiért. Hatalmas, sokféleképpen bejárható területek, gyönyörű és halálos kísérő, általunk befolyásolt világ – és még nem is soroltunk fel minden új megoldást…

Újdonságok: Az E3-as demó abból a célból készült, hogy megmutassa: minden, amit ígértek, tényleg valóság. A pályák minden eddiginél nyíltabbak, az Assassin's Creed enginjére rá sem lehet ismerni a gyönyörű, festményszerű csomagolás után, és persze ott van Elika. Elika, az első kísérő karakter a játéktörténelemben, aki – az ígéretek és a látottak alapján – soha nem fog idegesíteni. Nem kell pátyolgatni, egyszerűen mindig jön velünk, és segít. Egy külön gomb hívja, ekkor helyzettől függő lökést ad a főhősnek. Néha szó szerint is, hisz ugrás közben hívva nagyot lendít a hercegen, de többek között megmutatja a tovább vezető utat, részt vesz a harcban, kapcsolókat fog meg, vagy éppen beszélget velünk a háttérsztoriról. A játék tehát nagyszerűnek ígérkezik, tényleg új ízt hoz a sorozatba, de abban azért kicsit kételkedünk, hogy még idén megjelenik. A Ubisoftnál mostanában úgyis divatos a halasztgatás (ugye, 2006-ra ígért BiA3?), és megvalljuk, a Persia sem tűnt közel késznek….

A hatalmas pályák sokkal több szabadságot adnak, mint a korábbi részek lineáris szintjei

DRAGON AGE ORIGINS

EA - Bioware - 2009

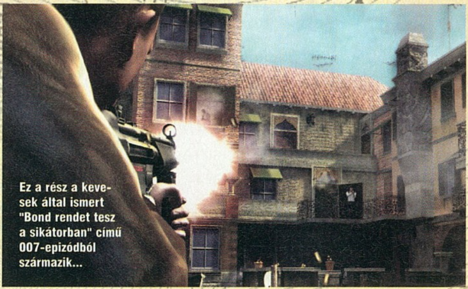
Alapozó: Bioware – az RPG mesterei. Már öt éve dolgoznak a Dragon Age-en, illetve ahogy a vadiúj Origins toldalék sejteti, a Dragon Age-sorozat első részén. Oldschool RPG, modern körítésben!

Újdonságok: Az első videó, egy Gyűrűk ura-szerű átvezető jelenet még semmit nem mutatott, de a játék közben látottak már mindenkit meggyőztek – ezt a játékot Baldur's Gate 3-nak hívnák, ha még létezne Interplay és nekik dolgozna a Bioware. Csata közben a kizoomolt nézet, az oldalt sorakozó karakterportrék és a hősöket jelző körök mind-mind a régi klasszikust idézték. Igaz, most egy saját kidolgozású világban járunk, de a Jade Empire és még inkább a Mass Effect óta nem aggódunk amiatt, hogy a Bioware tud világokat alkotni. A történetről még mindig semmit nem tudni, de az biztos, hogy az első négy-öt óra a karakterünk fajától és kasztjától függő eredettörténet lesz, és az itteni események alaposan kihatnak a későbbiekre. A harcban négy karakter vehet részt, a jó öreg „bármikor megállítható realtime" módszerrel, D&D-jellegű varázslatokkal, valós fizikával és kölcsönhatásokkal. Az ellenfelet lassító ragacsvarázs például kombinálva egy lángoló karddal lángtengerben úszó szobát eredményez. Egyetlen gondunk, hogy egyelőre a design elég laposnak tűnik, emlékezetes karaktereket, helyszíneket még nem mutattak.

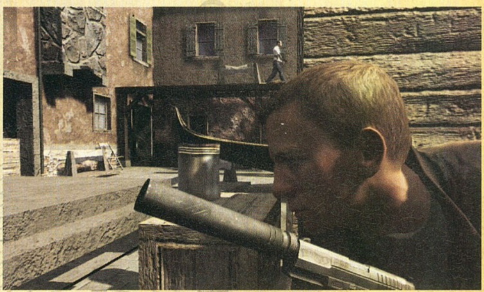
Mintha csak a Dragon Age-et látnánk valami grafikai patch-csel felturbózva!

007 QUANTUM OF SOLACE

Activision - Treyarch- 2008



Ez a rész a kevesek által ismert "Bond rendet tesz a sikátorban" című 007-epizódból származik...



Alapozó: Ősszel jön a következő Bond-mozi, amely a Casino Royale zárása után egy órával indul – ezt a két filmet dolgozza fel a Treyarch, méghozzá egy meglehetősen furcsa koncepció alapján.

Újdonságok: Hogy mi benne a furcsaság? Nos, nincsenek benne vezetős részek, nincsenek benne extra felszerelések, és még a bomba csajok is erősen ritkított számban bukkannak elő benne. Van viszont lövöldözés, közel annyi, mint a CoD4-ben (ha már a grafikai motor ugyanaz), és Daniel Craig Bondjához illő módon a közelharcot sem hanyagolták el. Öreg James barátunk a nagy akciózás közepette gyakran fedezékbe is vonulhat, ekkor a kamera külső nézetbe vált – és csak remélni tudjuk, hogy hősünk fizimiskája a végleges verzióban jobban hasonlít a színészre, mint az aktuálisban... Megvalljuk, nagyobb durranásra számítottunk a Treyarchtól, nagyon úgy tűnik, hogy a kreatívabb vagy lelkesebb emberek a cégnél mind az előző számunkban bemutatott Call of Duty 5-re vannak beosztva...

LAST REMANT

Square Enix - Square Enix - 2008

Alapozó: Ilyet se látni sűrűn: PC-s bejelentés a japán RPG-k sokszorosan koronázott királyától, a Square Enixtől. Igaz, ez a „legnyugatosabb" fejlesztésük, hisz a Last Remnant alatt az Unreal engine dolgozik, és a harc sem körökre osztott, hanem bizony igen akciódús hepaj lesz. Reméljük ez csak egy jövőbeli hullám kezdete, mert rengeteg, ennél sokkal ígéretesebb játékkal készül a cég a konzoltulajdonosok szívének meghódítására...

Reméljük a Last Remnant csak az első példánya a Square Enix újkori PC-s próbálkozásainak. Egy FF13-at is el tudnánk viselni például...

Újdonságok: A Last Remnant új utat jelent a Square Enix történetében, ez az első játék, melyet kifejezetten a nyugati ízlésvilág figyelembevételével készítettek. Igaz, hogy ez pontosan mit jelent, azt nem tudni, mert hiába a novemberre tervezett megjelenés, a programot még senki nem próbálhatta ki. A történet egy olyan világba visz minket, ahol a hatalom forrását az ősi romok jelentik – itt egy kétszáz méteres kard áll ki a földből, amott egy hasonlóan monstrum sisak maradványai kandikálnak ki a föld alól. A városok ezen romok köré épültek, és sok fegyver, sőt, mágia is ezek idegen hatalmára épül. A sztori a főhős húgának elrablásával indul, de hogy ez hogy vezet a világ sorsának eldöntéséhez, azt még nem tudni – arra mindenesetre van egy fogadásunk, hogy a régi alkatrészek előbb-utóbb összeállnak egy gigantikus gólemmé, akit persze szerénységünknek kell lecsapnia. Apropó lecsapás, a harc teljesen új megoldásokat használ, már-már stratégiai játékokat idéző megoldásokkal. Egy ütközetben összesen öt szakasz van alánk beosztva, mindben legfeljebb öt, külön-külön fejleszthető-alakítható taggal. Bármikor változtathatjuk, hogy melyik szakasz legyen a manuálisan kontrollált, ekkor a többit az előzetes haditervek, illetve a csata alatt kiadott parancsaink alapján vagdalkoznak tovább. Az ellenséget aktívan alkalmazkodónak ígérik, úgyhogy megeshet, hogy a nagyon elpáholt, menekülés határán levő sereg papjai egyszercsak egy böszme nagy sárkányt idéznek a nyakunkba.

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Eidos - Eidos Hungary - 2009

A szinkronúszás-világbajnokság döntőjét a lehető legrosszabb helyen és időben rendezték meg

Alapozó: Az Eidos Hungary első játéka (ezen a néven) a Battlestations Midway volt, és ezzel rögtön akkora sikert arattak, hogy már a minden téren javult folytatást gyártják. Remélhetőleg nemsokára sikerül személyesen is becserkésznünk a srácokat, de addig is itt van a beszámoló az E3-as demó alapján.

Újdonságok: Az alapvetés nem változott, most is egy csendes-óceáni stratégiai játékról van szó, erőteljes akcióelemekkel feldobva (vagy fordítva is nézhetjük a dolgot). A japán vagy az amerikai erőket, azaz hajókat (bárkától a repülőgép-hordozókig), repülőket és tengeralattjárókat kell kommandíroznunk, és ezenközben bármelyik egység felett átvehetjük az irányítást, hogy egy igazán precíz manővert hajtsunk végre. A jövő év legelején érkező játék irányítása sokkal könnyebb lett, és rengeteg olyan dolgot pakoltak a játékba, melyeket az első rész tesztjénél mi is hiányoltunk. Ilyen a teljesen kidolgozott japán kampány kamikázékkal és a háború megnyerésével; valamint fejlesztett sérülés-modellezéssel, elfoglalható és bevédhető szigetekkel-bázisokkal és láncba fűzhető parancsokkal.

STORMRISE

Sega - Creative Assembly Australia - 2009

Kinek drukkolsz, a Saiknak vagy az Echelonoknak? Abszolút nem tud izgatni, ugye? Minket sem...

Alapozó: A Medieval 2 fejlesztőinek új játéka természetesen stratégia lesz, nagy seregekkel – ám a hivatalos bejelentés szerint csak konzolra (majd meglátjuk). A csata két teljesen idegen népség, a mutáns Saik és a gépesített Echelonok között dúl.

Újdonságok: A konzolon még mindig szent grálként keresett tökéletes irányítási metódus új változata volt az E3-as bemutató központi eleme, de e mellett is érdekes húzások tömegével rendelkezik a Stormrise. Ilyen például a szintek, a függőleges sík használata – egy pályán lehetnek hatalmas bányajáratok, e felett elhelyezkedő metróalagutak, ott van persze a felszín és az utcaszint, de akár a felhőkarcolók tetejére is felkapaszkodhatunk. Mind más előnyökkel és hátrányokkal jár, az átjárás teljesen dinamikus, és persze általában a küzdelem több szinten zajlik egyszerre. Fajonként kilenc, egyenként három variációban előforduló egység lesz, és a szokásos gyakós multiplayer mellett a kampányokat ketten összedolgozva is leküzdhetjük. Kár, hogy annyi hangulat és karizma sugárzik a képekből-videókból, mint egy penészes egérhullából...

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Eidos - Crystal Dynamics - 2008

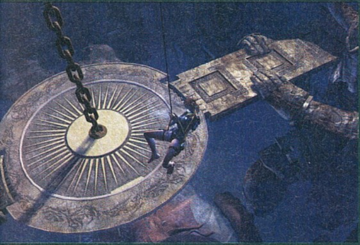
Alapozó: A nagyszerű Tomb Raider Legend a Crystal Dynamicsnak hála a katasztrófa mélyéről hozta vissza a sorozatot, éppen ezért volt érthetetlen, hogy a félúton elvágott történetet miért nem folytatták azonnal. Na jó, értettük, ki kellett hozni egy évfordulós remake-et, az Anniversaryt. A kötelező feladatot letudva a csapat most visszatér a félbehagyott Legendhez, és az Underworldben végre megtudjuk, hogyan is zárul az új erőre kapó Lara legújabb kalandja.

Lara Croft - a Greenpeace és a Cápák Baráti Társasága legnagyobb árulója

Újdonságok: Az első dolog, amit az Underworld elindítása – és Lara minden eddiginél gömbölydedebb vonalainak tanulmányozása – után megteszel, az egy ugrás lesz. Hatalmas vetődés – és ezt követően jó ideig nem fogsz hasonlót cselekedni, mert a játék egy víz alatti szinttel indít. Megvalljuk, mi kicsit fázunk az ilyesmitől, hisz ezek ritkán sülnek el jól, de minden jel arra mutat, hogy a Crystal Dynamics emberei sikerrel vették – a saját maguk által állított – akadályt. Kezdetnek például az oxigén miatt nem kell aggódni, Lara alaposan felkészült a Földközi-tenger átkutatására (Thor kalapácsát keressük amúgy). Az irányítás minden beszámoló szerint még a tenger mélyén is kézreálló és intuitív, szóval az akadékoskodó cápák legyőzése nem egy ördögi mutatvány. Sőt, a fejlesztők kedvenc mutatványa az volt, hogy egy tapadóaknát erősítettek szerencsétlen ragadozókra, és a felrobbanó jószágról készült fényképet (mert Lara modern lány, már fényképezőgépe is van) feltöltötték a netre, rögtön a játékban helyet kapó fotótárból. Akiben felébredt és felháborodott a Greenpeace-tag, az gondoljon bele, hogy ez csak egy játék, és meglehetősen kevés esély van rá, hogy valaki reprodukálja a tapadóbombás thorkalapácskeresősdit...

A víz alatt még néhány egyszerűbb logikai és gyűjtögetős feladvány vár ránk, de másik új eszközünk, a hangradar sokat segít. Ez a kibocsátott, majd visszapattanó hullámok segítségével 3D-s térképet rajzol környezetünkről – designos megoldás, és így nem kell ronda minitérképre pazarolni a képernyő egy részét. A víz alatti romban egy böszme nagy kráken vár ránk, azaz rögtön egy trükkös főellenség

Valami azt súgja, hogy a kráken nem fog felfordulni pár 9mm-es golyótól...



A csáklyát most sokkal többször fogjuk használni, többek között a logikai feladatok megoldásakor

– és tényleg trükkös, hisz az állat szeme is nagyobb, mint hősnőnk. Lesz itt ugrándozás, időlassítás alatti vetődések (a leglátványosabb helyzetek ezúttal nem gyors gombnyomkodásra épülnek, mint a Legendben, hanem a lelassult környezetben ugyan, de nekünk kell előadni a szükséges mozdulatokat a menekülésre), ősi gépezetek bekapcsolása, de végül sikerül a feladat: a kráken elhúzza a csíkot, és miénk a kincs. És ez csak az első pálya volt...

Később lesz még Thaiföld, Mexikó, Antarktisz, a lerombolt Croft-udvarház, valamint a címből és a játék bejelentésekor kiadott információk alapján (lásd korábbi számunk előzetesét) még a maja alvilág sem kizárt. A játékmenet keveri a Legend akciódússágát és az Anniversary összetett, olykor egész szinteket behálózó logikai feladatait, és ezt kismillió új ötlettel dobja fel. Az említett radaron kívül figyelmet érdeme Lara új, minden eddiginél több lehetőséget adó mozgásarzenálja (például lengedezés közben lövöldözés, vagy a teljesen új közelharci rendszer), a motor változatos használata, vagy a csáklya bevetése szinte minden helyzetben (a leereszkedéstől a falon futásig mindenben segít). A Crystal Dynamics a Legenddel bebizonyította, hogy Lara csúcsformában van, az Anniversary pedig a legelszántabb kétkedőket is meggyőzte – és ha minden jól megy, az Underworlddel Lara ugyan az alvilágba száll le, de még magasabbra emelkedik a legendás játékhősök panteonjában...

SEMMIT A SZEMNEK!

Az E3-on a játékok legtöbbjét ki lehet próbálni, de minimum egy fejlesztő játszik vele az orrunk előtt. Vannak azonban játékok, melyek még túl korai állapotban vannak, vagy egyszerűen csak nincs belőle megfelelő minőségű játszható verzió, így aztán marad a bejelentés, esetleg egy gyors videó, no meg egy forradalmiságot hangsúlyozó sajtóközlemény. E játékok közül válogattunk.

Singularity

A Raven és az Activision mindenkit meglepett, hogy nem egy, hanem két, Doom 3 engine által fűtött, természetfeletti dolgokkal operáló FPS-t mutattak be. A Singularity az időutazásra és – manipulálásra épít, remélhetőleg izgalmasabb módon, mint a TimeShift. A részletek majd a QuakeCon után...

I Am Alive

Már egy éve írtunk erről a játékról a pletykarovatban, és minden be is jött: Chicago, földrengés, filmszerű történetvezetés. Igaz, mi még női főhősről tudtunk, a végleges karakter pedig egy borostás fickó, de oda se neki. A renderelt videó alapján hangulatos lesz.

Star Wars: Old Republic

Az immár Bioware-tulaj EA legfőbb fejese pöttyintette el – valószínűleg véletlenül –, hogy amit mindenki sejtett, vagyis, hogy a kanadai csapat LucasArtsszal közösen fejlesztett MMO játéka tényleg a KOTOR idővonalában és világában játszódik. Megjelenés 2011 körül, de már most az év játékának ígérik.

Rage

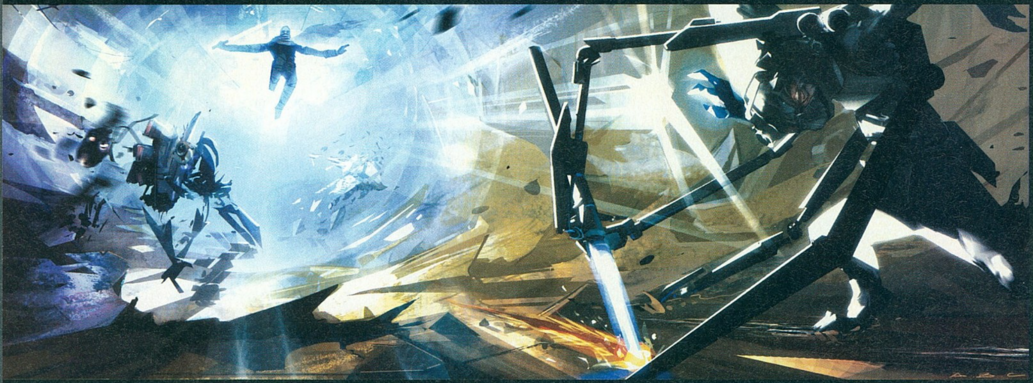
Oké, a Rage-ről már írtunk, az igazi nagy bejelentés az volt, hogy az id sokkoló módon új kiadót választott: a frissen alakult Activision Blizzard helyett az EA fogja gondozni a játékot. Egyébként az egy szál videó alapján még mindig bitang jól néz ki!

Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion

Bár a MUA még Bate körében sem aratott osztatlan sikert, pár millió csak elment belőle, így jön a folytatás. A játékmenet ugyanaz, csak jóval több a hős (most már nem hagyták ki Iron Mant), és két hős képességeit kombinálhatjuk, innen az alcím.

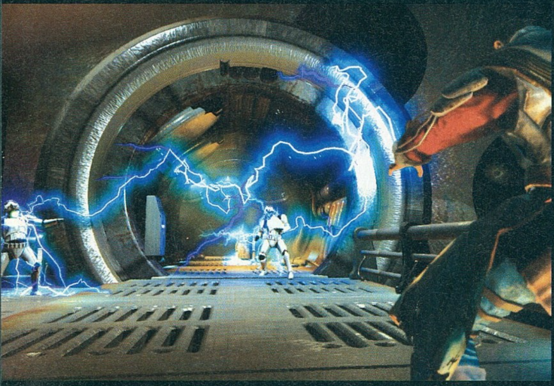
STAR WARS FORCE UNLEASHED

LucasArts - LucasArts - 2008



Alapozó: Végy egy brutálisan erős sith-lovagot (mondjuk Darth Vader titkos tanítványát), az Erő-képességeit turbózd fel az egekbe (mondjuk legyen képes egy csapással kettévágni egy AT-ST lépegetőt) és lásd el a világ legjobb animációs és fizikai rendszerével (mondjuk az Euphoriával és a DMM-mel), és kész is van a Star Wars történelem talán legjobb játéka. Ezért nem is értjük, hogy a LucasArts miért rúgta ki az egész csapatot, miután elkészült a játék (a megjelenés a PC-t leszámítva minden platformon szeptember 19-én lesz).

Újdonságok: A tanító pályák szinte mindig unalmasak – itt Darth Vadert irányítva kell kiirtanod néhány komplett wookie falut. Ez talán jelzi, hogy milyen intenzitásra kell számítani, és a látottak-hallottak alapján ez később csak növekszik. A második pályán már Vader tanítványát irányítjuk, és a mester tervei alapján végzünk ki menekülő jediket és árulóvá lett birodalmi osztagokat. Ugyan a kilenc Erő-képesség mindegyikét csak később kapjuk meg, az olyan alapok, mint a villámszórás vagy az emelés azonnal elérhetőek. És bizony az előbbi az igazi sztár, hisz ezzel szinte minden tereptárgyat vagy ellenfelet felkaphatunk és elhajíthatunk bármerre. A pusztítás teljes, hiszen a világ a DMM fizikai motor hatása szerint viselkedik: a fa szilánkosra törik, az üveg berobban, a fém elhajlik, eltörik. Így aztán nem véletlen, hogy a legfontosabb döntés, hogy a tucatnyi félelmetesen élvezetes metódus közül (fénykard is van, naná, hogy van!) melyiket válasszuk az aktuális esetben. Minden pálya más környezetet és ellenfeleket kínál, láttunk dzsungelbolygón tomboló Rancort és egy embertelen mennyiségű szemétből „épült" űrállomást, ahol ezerféle robottal gyűjt meg a hős baja. Mindezt elképesztően gyönyörű grafika és hihetetlenül izgalmas főellenfelek teszik még ellenállhatatlanabb csomaggá. No meg Juno, hősünk kedvese, aki bebizonyítja, hogy a birodalmi egyenruha is lehet szexi...



A kép megtévesztő, a jedik nem tanultak meg repülni a játékban...

RED ALERT 3

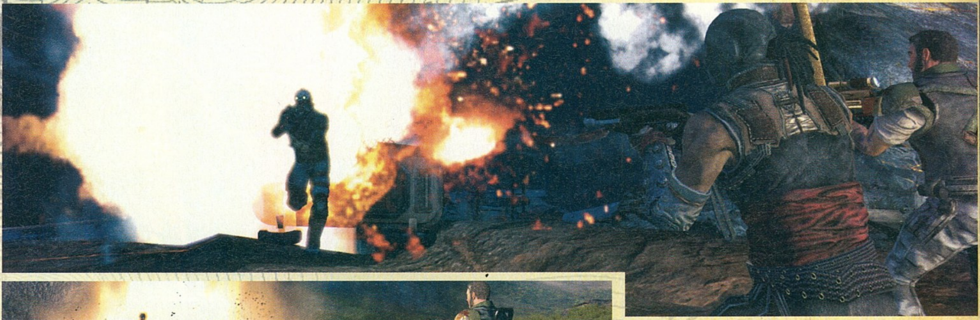
EA - EALA - 2008

Alapozó: Tavasszal a világon elsőként mi írtunk a legendás Red Alert új epizódjáról, így olvasóink pontosan tudják, miről van szó: RTS a régi környezetben, csak időközben a teljesen új japán néppel kibővült a klasszikus amcsi-szovjet párviadal.

Újdonságok: Az E3-as demó fő attrakciója éppen ez, vagyis a Felkelő Nap Császárságnak serege volt, és meg kell mondjuk, nem okoztak csalódást. A japánok erőteljes anime-hatással rendelkeznek, van itt mech a Gundamból, vadászgép a Robotechből és még egy miniszoknyás japán iskoláslányt is kapunk. Yuriko már túl van néhány brutális kísérleten (mi a csápokat sem zárjuk ki), így pár centivel a föld fölött lebeg, és bár védekezésben nem alakít nagyot, érintése azonnali halállal jár, legyen szó orosz jegesmedvéről, japán robotszitakötőről, vagy éppen amcsi óriástankról – vagy akár egy épületről. A japán gépek nagy része képes az átalakulásra, a légvédelmi járműből fürge helikopter lesz, a vadászgépből pedig monstrum lépegető. A keletiek ráadásul bármikor tudnak bárhol építkezni, így talán nem véletlen, hogy már várjuk, hogy kipróbálhassuk őket.

BORDERLANDS

2K - Gearbox- 2009



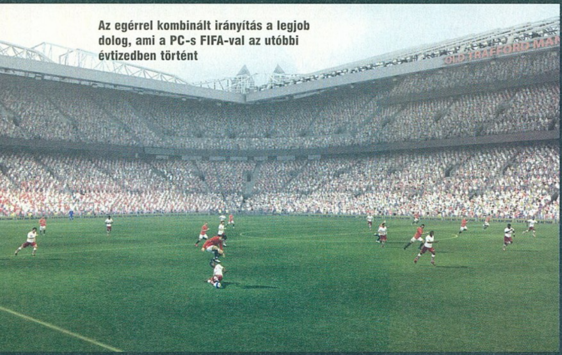
Alapozó: A Borderlands sok forrásból építkezik: egyfelől a Diablo kooperatív élményre építő és végtelenségig tápolós rendszere az alapvetés, de mindezt egy Mad Max-szerű, lepusztult és mutánsokkal teli környezetben, FPS-nézetből élhetjük át, ráadásul karakterünk és fegyvereink mellett a járgányunk fejlesztésére is oda kell figyelni.

Újdonságok: Az az igazság, hogy újdonság nem nagyon akadt a bemutatón. A Gearbox mintha kicsit túlvállalta volna magát a három nagy projekttel (e mellett épp befejezik a Brothers in Arms 3-at, és náluk készül az Aliens FPS is), a Borderlands kicsit kopárnak, hangulattalannak tűnt a másik két programhoz képest. A pálya ugyan bődületesen nagy, de barna pusztaságból kisebb is elég lenne. A bemutatott két karakterkaszt szinte semmiben nem tért el egymástól, és az ellenfelek is az érdektelen fajtából származtak. Ráadásul hiába villognak a már 650 ezer eltérő fegyverrel, ha azok legfeljebb pár százaléknyi sebzésben vagy mondjuk zoomolási kapacitásban térnek el egymástól. Többre számítottunk…

FIFA 09

EA - EA Canada - 2008

Alapozó: Előző számunkban írtuk meg, hogy idén az EA rettenetesen megkurtította a PC-s sportjáték-felhozatalt, csak az NHL és a FIFA maradtak talpon. Arról is tudósítottunk, hogy az NHL forradalmian jónak ígérkezik, viszont az új FIFA-ról lefitymálva beszéltünk, nem átallottuk PS2-átiratnak nevezni és szapulni. Na ezen háborodott fel az EA annyira, hogy egészen Varsóig cipeltek minket, ahol a játék producere, a jól ismert Paul Hossack magyarázta el, hogy mekkora balgaság is volt az a pár leírt mondat. Bizonyításként pedig nem elégedett meg egy előadással, hanem kipróbálhattuk ellene a játékot (a krónika hitelessége kedvéért elmondjuk, hogy kikaptunk, de csak éppenhogy...).



Az egérrel kombinált irányítás a legjob dolog, ami a PC-s FIFA-val az utóbbi évtizedben történt

Újdonságok: Oké, kezdjük a helyreigazítással, ez messze nem a PS2-es változat lesz, annál valami sokkal jobbra kell számítani. Viszont azért tegyük helyére a dolgokat – a nextgen verziók zsenialitását sem kapjuk meg, az még egy-két évvel odébb van. Mint Paul elmondta, ennek oka, hogy azok a változatok egy hatprocesszoros rendszerre készült motorral futnak, és eszelős gépigénye lenne ugyanennek PC-n – a célközönség 95%-a egyszerűen el sem tudná indítani.

Ezért inkább megmaradt a régi grafika játék közben, a kis átvezető jelenetek, mint a nagyhalál eljátszása becsúszás után vagy a bíró ostromlása piros lap kiosztásakor pedig a nexgen verziók karaktereit használják, vagyis nagyon durván néznek ki. Játékmódok tekintetében pedig is közeledünk, a Be A Pro mód már négy éven keresztül játszható, de online ligák még nem lesznek – és nyolc főnél nagyobb ütközetek sem, mert az AI egyszerűen így van bedrótozva (nextgenen idén már 10 vs. 10 meccsek lesznek).

A két legnagyobb újítás azonban PC-exkluzív, és mindkettő ígéretesnek tűnik. Talán kevésbé jelentős a widgetek, azaz kis információs ablakok megjelenése. Ezek – a meccsek kivételével – mindig látszanak, és állandó online kapcsolat esetén folyamatosan frissülnek. Az egyik kedvenc csapatunk valós eredményeiről, eseményeiről számol be, a másik a barátaink meccseit közvetíti, a harmadik saját teljesítményünket részletezi és hasonlítja össze az ország és a világ legjobbjaival, a negyediken az országok közti csaták élő eredményei mennek és így tovább.

A legnagyobb újítás azonban kétségtelenül az egeret használó irányítás. Igen, az FPS-ek mintájára van egy célkereszt a képernyőn, és a WASD-gombok mellett azt kell használnunk. A bal gomb a passz és a szerelés, a jobb a lövés és a becsúszás, az egérgörgő pedig a szöktetés. Ha egy csapattársra kattintunk, neki passzolunk (vagy rá váltunk), ha üres helyre, oda megy a labda. Sajnos bonyolultabb mozdulatok nincsenek, mint a PES Wii-verziójában (ott egész bonyolult utakat rajzolhatunk embereinknek), de így is zseniális ez a megoldás, és nekünk már az első meccsen sikerült egész összetett, gyorspasszos támadásokat levezetni.

HALO WARS

Microsoft - Ensemble - 2009

Alapozó: A Halo ugye eredetileg Mac-re készülő RTS volt – de végül Xboxon, FPS-ként vált legendává. Most, az Age of Empires-sorozat megalkotóinak hála, visszatérünk a stratégia-gyökerekhez, ám sok-sok évvel Master Chief előtt fogunk küzdeni az idegenekkel.

Újdonságok: Szinte csak újdonság volt, hisz a tavalyi E3 óta szinte teljesen átalakult a játék. Előnyére, hiszen a kontrolleres irányítást minden beszámoló szerint kitűnően megoldották – igaz, a majdani, szerintünk elkerülhetetlen PC-s verziónál ez nem lesz oly fontos. A játékmenet a szokásos bázisépítős-seregtermelős sémára épül, bár nyersanyagokat nem kell gyűjteni. A játék alatt egy meglehetősen összetett fejlesztési rendszer van, így minden egységet háromszor lehet fejleszteni, ha elég erős az adott harcoshoz vagy géphez tartozó épület. A sztorit a Bungie és a Microsoft Halo-specialista csapata felügyeli, a grafika mesés, és a frissen bejelentett kooperatív kampánynak és a multiban játszható Covenant seregeknek is nagyon örülünk. Lehet, hogy tavasszal megjelenik az első igazán játszható RTS konzolra?

MYSIMS

EA - EA Redwood Shores - 2008

Alapozó: Ha azt hitted, hogy a Sims a hardcore játékok teljes ellentéte, készülj fel a MySimsre, ami még mélyebbre merül a cukiság rózsaszín világába.

Csak Miguel kedvéért: ez egy nagyon huncut cuncus simsecskét mutat

Újdonságok: A korábban Wii-n megjelent MySims egyfelől a szokásos Sims karakteralkotással és életmenedzseléssel, ám ezúttal kisskölköket alakítunk, akiknek az élete csak játék és mese. Egy kisvárost alakíthatunk át teljesen kedvünk szerint, mindenhol minijátékok és egyszerű küldetések várnak ránk, de a legfontosabb dolog a tárgykészítés lesz. Millió módon szerezhetünk ezt-azt, amelyekből aztán új széktől a játéktermi masináig mindent összerakhatunk, és PC-n már online cserélhetünk. Várod, mi?

Mintha Joker kinézete nem 100%-ban az új filmben látottakra emlékeztetne...

DC UNIVERSE ONLINE

Sony Online - Sony Online Austin - 20XX

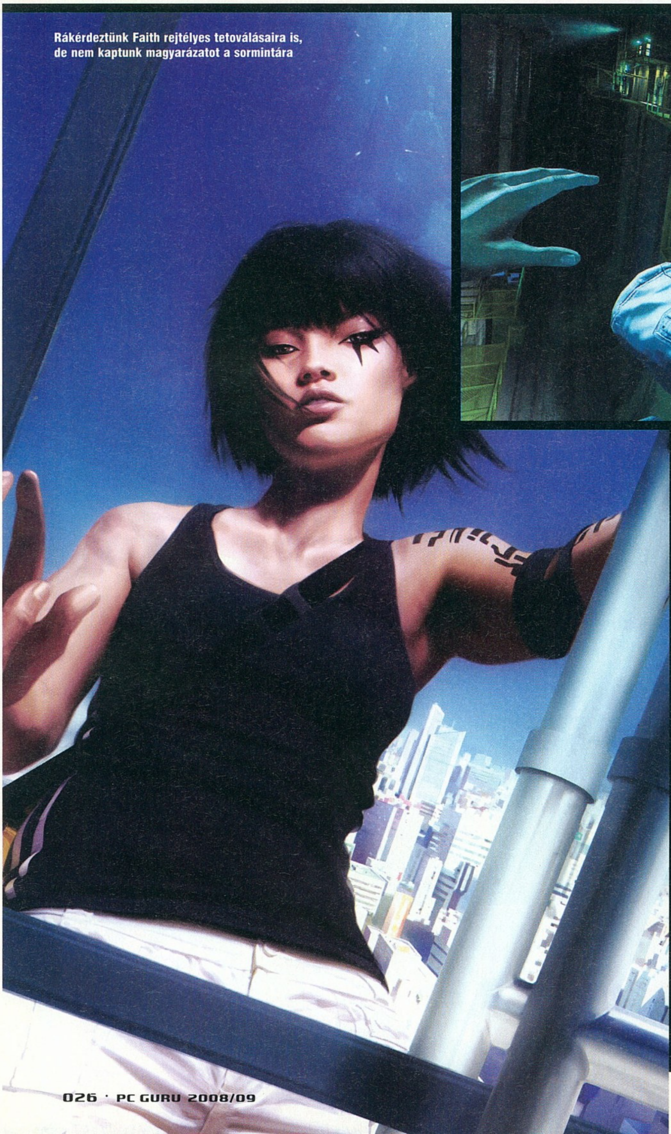
Alapozó: A cím alapján talán nem nehéz kitalálni, ez egy, a DC képregények világában játszódó MMO lesz. Batman és Superman között cikázhatunk, repülhetünk és akciózhatunk.

Újdonságok: A legfőbb újdonság a játék megmutatása volt – hisz egyelőre nagyon korai állapotban van a játék, ami egy MMO esetében különösen kérdésessé teszi a megjelenést. Mindenesetre, akár a Champions Online esetében, itt is végtelen karakterformálást, pergős akciót és hatalmas PvP-ütközeteket ígérnek. A DC karakterek és helyszínek (pl. Metropolis és Gotham City) erős pluszt adhatnak a játéknak, ám a Sony Online már elég rég nem alkotott igazán maradandót...

MIRROR'S EDGE

EA - DICE - 2008

Az ellenfelek legyőzésének legegyszerűbb módja, a lefegyverzés...



Rákérdeztünk Faith rejtélyes tetoválásaira is, de nem kaptunk magyarázatot a sormintára

Alapozó: Áprilisi számunk borítóján már látható volt Faith, a Mirror's Edge egzotikus és gyönyörű főhősnője, a tíz oldalas előzetesből pedig kiderült, hogy a Battlefieldekkel befutott DICE ezúttal valami egészen másban utazik: egy színes és akrobatikával teli FPS-ről van szó, ahol a tűzpárbajoknál sokkal fontosabb a kézitusa, de még inkább a látványos ugrándozás és a tetőkön való suhanás. A képek és az első videók hatására teljesen begerjedtünk, így addig-addig nyaggattuk az EA magyar képviseletét, hogy idehozatták a programot producerestül, és engedték nekünk kipróbálni az E3-on is bemutatott demót.

Újdonságok: Három pályát próbálhattunk ki, ám ez előtt végig kellett hallgatnunk egy előadást a játékról, illetve magáról a hősnőről, Faith-ről. Faith egy futó, aki titkos információkat szállít észrevétlenül – szolgálataira azért van szükség, mert a kormányzat a biztonság növelése miatt ellenőriz minden digitális adatcserét, ezért privát dolgokról nem igazán léteznek, csak a manuális úton eljuttatott leveleknél. A futók munkáját, ha feltűnés nélkül végzik, a rendőrök tűrik, ám a játék indulása előtt nem sokkal minden megváltozott: választási év van, és talán ezzel összefüggésben a

...csak egyetlen jól időzített gombnyomás, és az agresszor kínos helyzetbe kerül...

...mi pedig gazdagodunk egy hasznos kis kézifegyverrel

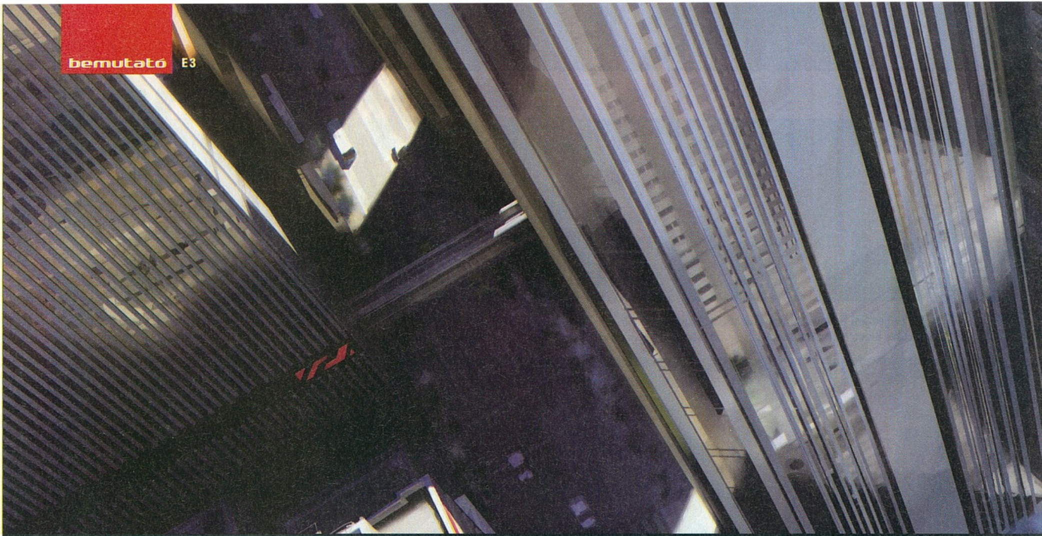
Ezt semmiképpen ne próbáljátok ki a gyakorlatban, mert a biztonsági orkok nem szeretik az ilyesmit

zsaruk helyét gépfegyveres és agresszív őrök veszik át, a futókat pedig üldözni kezdi a törvény vaskeze. Igaz, ez csak izgalmasabbá teszi a dolgokat, az igazán nagy kulimászba akkor csöppenünk bele, amikor Faith húgát egy gyilkossággal kapcsolatban – amihez nem volt köze – lesittelik. Nagyjából itt indul az első küldetés, és innentől kezdve van teljes hírzárlat a játék sztorija körül. Igaz, a város 3D-s térképét formázó menü egyes pontjai alapján vannak tippjeink, de ezeket Faridnak, a játék producerének a kérésére most nem osztjuk meg veletek...

Ott tartottunk tehát, hogy három pályán ugrándozhattunk végig – az első persze csak a tanítószint volt, ahol az első képekről ismerős fehér-narancs színvilágban pompázó tetőkön kellett kitanulni az irányítást. PS3-on játszottunk, de a kontroll abszolút a standard FPS-kiosztás volt, azzal az extrával, hogy a két legfontosabb gomb az ugrásé és a lehajolásé. Pontosabban a felfelé és a lefelé mozgásé, hisz az előbbi jelenthet a lendülettől és környezettől függően falon futást vagy felhúzódzkodást is, utóbbi pedig alkalmas a becsúszásokra, nagy vetődéseknél a becsapódás tompítására és az ugrás közben a lábak felemelésére (szögesdrót feletti szökkenésnél elengedhetetlen).

A játékmenet kilencven százaléka e mozdulatokra épül, és ha sikerül jól időzíteni mindent (no és persze nem állunk meg gondolkozni, hogy merre tovább), akkor a legtöbb pályán szemernyi lassulás nélkül át lehet futni. Nyilván, ehhez profivá kell válni, de amint sikerült előadni

Faith rendkívül csinos, de ahogy az első néhány átvezető videóból kiderült, a többi futó hölgy nem kedveli...



két-három extrém látványos mozdulatot egymás után, amikor megállás nélkül átszökkentünk egy napelem-panelen, majd erről lendületet véve egy kerítésen, egy combmagasságban levő cső alatt elcsusszantunk, felállásból átszökkentünk egy csőre, átegyensúlyoztunk, és végül bemutattunk egy falonfutás-180 fokos fordulat-ugrás-felkapaszkodás kombinációt. Igaz, utána kiestünk a lendületből, de ez a pár másodperc lélegzetelállító élmény volt. Amúgy mindent meg lehet oldani lassan, körülményesen is – a kerítést nem átugorva, hanem megmászva, nem a cső közepére ugorva, hanem lassan felaraszolva rá –, de ha az ember látja, hogy Faith milyen elegáns és akrobatikus úton tudja venni az akadályokat, meg sem fordul a fejében, hogy ezt a megoldást válassza.

Az utolsó helyszín már zöld színben úszott, ez egy hatalmas földalatti vízelnyelő volt, ahol Faith-nek a felszínre kellett kijutnia. Itt is több úton lehetett menni, volt egy viszonylag egyszerűbb, illetve egy profiknak való, amelynél ugyan sokkal nagyobb volt a lepottyanás veszélye, viszont kevesebb manőverből eljuthattunk a célig. Mint Farid elmondta, ez a többféle irányú és összetettségű megközelítés a játék egészére jellemző, mindenhová több úton-módon lehet eljutni.

> „A kipróbálás után biztossá vált, hogy a fejlesztőknek sikerült egy eredeti és élvezetes játékot készíteni"

Itt, a pályaszakasz végén alaposabban is megismerkedhettünk a harcrendszerrel, amely már nem jött be annyira. Igaz, ennek nincs is nagy szerepe, hisz a játékot végigjátszhatjuk úgy is, hogy senkit nem ölünk meg. Ehhez nem lopakodás kell, hanem gyors reflexek – néhány ugrással, falon futással, ajtóberúgással már akkor messze járhatunk, mire felemelnék a puskájukat. Mi persze kipróbáltuk a küzdelmet, melynek a legélvezetesebb része az akrobatikus támadások bevetése – földön csúszásból hasrúgás, falonfutásból ugrás és fejrúgás stb. – volt, a sima ökölharc annyira nehézkes és béna, hogy akár ki is vehetnék a játékból. Egy másik lehetőség az ellenfél leverésére a lefegyverzés, ami jó időzítéssel – akkor kell megnyomni a gombot, amikor vörösen felvillan a fegyver – azonnal két eredménnyel jár: az alany kitört nyakkal, de legalábbis ájultan a földre csúszik, mi pedig egy kézifegyverrel gazdagodunk. Ilyenkor nincs futás, nincs ugrás, nincs elegancia, de párat lőhetünk a fegyverrel. Sajnos ez a része is elég bután viselkedett egyelőre a játéknak, nemhogy nem volt élvezetes a lövöldözés, de egyenesen zavarónak tűnt a dolog, ami a Battlefield-múlt ismeretében különösnek tűnik...

INTERJÚ Owen O'Brien producerrel

Miután kipróbáltuk a játékot, pár kérdés erejéig elkaptuk Owent is, a játék vezető producerét.

PC Guru: Szia! Köszönjük, hogy kipróbálhattuk a demót, imádjuk a játékot. El tudnád mondani, hogy e különleges design, az ilyen erős színek használata kinek az ötlete volt.

OWEN: Fontos célunk volt, hogy egyedi játékot készítsünk, nem csak a játékmenetet, de a látványt illetően is. A koncepció a látvány mögött, hogy Faith szemével látjuk a világot, és a város az ő szemben már elveszítette tarkaságát, élettel teliségét. Csak a feladatára fókuszál, illetve azokra a dolgokra, melyek segíthetnek neki feladata elvégzésében – és e dolgok épp ezért szinte kiugranak a képből a vörös szín használatával.

PC Guru: Bár az Unreal-motort használjátok, a Mirror's Edge egyáltalán nem hasonlít a többi ilyen technológiájú játékra. Ez csak design kérdése vagy alakítottatok is az engine-en?

OWEN: Egy játékmotor önmagában nem hat ki nagyon a látványra, ezt a művészeti csoport határozza meg. Az egyetlen nagy alakítást az Unreal-motoron a bevilágítás terén tettük meg, ami azért igencsak kihat a játék hangulatára.

PC Guru: És miért nem a saját készítésű Frostbite-motort használtátok?

OWEN: Egyrészt a Battlefieldektől radikálisan eltérő látványt akartunk elérni, másrészt meg, és ez talán a fontosabb, ez a projekt rendkívül régen indult (megdöbbennél, ha tudnád...), amikor a Frostbite még a kezdetlegesebbnél is kezdetlegesebb állapotban volt. Így valami más eszközt kellett keresnünk, az Unreal-motor pedig alkalmaznak tűnt.

PC Guru: Lesz valami versengős oldala is a Mirror's Edge-nek az időeredmények feltöltésén és összehasonlításán túl? Egy üldözős játékmódot el tudnánk képzelni...

OWEN: Egyelőre a sztorimódon kívüli játékmódokról nem beszélhetek...

Van egy időlassítási lehetőségünk is, de nem nagyon éreztük szükségét a használatának. A mozdulatokat, mozgáskombinációkat könnyen elő lehetett adni, és ha az időzítés nem is jött jól össze, akkor sem volt nagy gáz, mert legfeljebb kiestünk a ritmusból. Persze sokszor lehet nagyot zuhanni, de az egyelőre szokatlan bőséggel szórt mentési pontok miatt ez sem idegesítő.

Rákérdeztünk, hogy mennyire eltérő pályákra lehet számítani, és Farid elmesélte, hogy ő öt-hat pályát próbálhatott ki a DICE-nál, és mind más színvilágú és játékmenetű volt. Az egyiken a megszokottnál sokkal több az őr, a másikon menekülni kell, a harmadik pedig egy vad vágta volt egy hatalmas metróállomás-komplexumban. Akik tehát monotonitástól félnek, megnyugodhatnak. De amúgy sem lesz ezzel gond, mi vagy háromszor végigszaladtunk ezeken a

Az egyensúlyozás nem nehéz feladat, hogy ezzel se lassuljon le a játékmenet

pályákon, és cseppet sem untuk, hanem egyre tökéletesítettük a technikánkat. A főmenüben amúgy volt egy kiszürkített opció is, amely alapján külön játékmód lesz a pályák minél gyorsabban történő teljesítése – és az augusztusi Games Conventionre is tartogatnak még egy nagy bejelentést a fejlesztők.

A Mirror's Edge a kipróbált verzió alapján tehát nem lesz csalódás, sőt, bebizonyítja, hogy nem csak lehet, de érdemes is platformjátékot készíteni FPS-nézetből. Különleges és egyedi tapasztalat, úgyhogy csak örülni tudunk Farid hírének: a PC-s verzió nagyszerűen néz ki és remekül is fut. Ha a kezelhetőséggel sem lesz gond, az év egyik legjobbjával fogunk találkozni novemberben!

RÖVIDHÍREK

Elsüllyedt a hajó

A Flagshipnek végleg betett a Hellgate kudarca, a legtöbb fejlesztőt elküldték a cégtől, és úgy tűnik a teljes csőd sincs messze. A Hellgate ingyenes lett, de több játékos nem regisztrálhat – sajnos Bill Ropernek és csapatának nem sikerült hoznia a Diablo minőségét és sikerét.

Kibővültek

A Bethesda (Oblivion, Fallout 3) összeállt a Splash Damage (Quake Wars) csapattal, és egy új akciójátékon dolgoznak együtt. E mellett a Bethesda durva agyszívásba kezdett, fontos pozíciójú embereket csábítottak el a Bioware-től, a Ubisoft Montrealtól és a Criteriontól.

Anyaföld

Hinterland néven új RPG-RTS-t jelentett be a Tilted Mill. A játék fantasy környezetben játszódik, és ugyanúgy fontos része lesz a Diablo-jellegű harc, mint a városépítés. Megjelenés jövőre.

Pucér szakács lehetsz

Az E3 leggázabb játéka, és mégis, az Atari egyetlen valamirevaló terméke? What's Cooking? With Jamie Oliver, egy főzőcskézős játék DS-re.

A végső visszaszámlálás

Az E3 PR-balhéja? A Bungie majdnem bejelentette az új játékukat, de az utolsó pillanatban a Microsoft lefújta a dolgot, így a visszaszámláló mellett tanyázó rajongók koppantak. Mi is.

Fable Online?

Peter Molyneux célozgatott rá, hogy a Lionhead következő játéka esetleg egy MMO lesz. Mi drukkolunk, hogy Albionban játszódjon!

PROJECT ORIGIN

Warner - Monolith - 2009

Alapozó: Különféle jogok cseréje és kiadók váltása miatt e játéknak nem FEAR 2 a neve (az is lesz, de az a Vivenditől, illetve egy egyelőre nem ismert fejlesztőtől), de egész nyugodtan gondolj rá így: itt is van időlassítós gyakás, ördögien okos ellenfelek, kilométeres irodakomplexumok és egy tömeggyilkos kislány.

Újdonságok: Lesz pár remek új fegyver (a lézerpuskával akár amputálni is lehet), néhány félelmetes új ellenfél, valamint egy kicsivel több változatosság. Egyrészt grafika terén, hisz az atomtámadás által sújtott város valamivel több-bet tud, mint az alap FEAR irodái és építkezései (bár azért ezekből sem lesz hiány), néha a nyílt ég alatt kell kommandóznunk, de lesz templom és egy egyetem is. Az utcán gyakran nem gyalogosan kell vagdalkoznunk, egy ízben például egy kisebb lépegetőbe bújva vághatunk rendet a katonák, robotok és szörnyek között – ez, és a kisebb logikai fejtörők a játékmenet terén jelentenek majd változatosságot. A sztorira is igyekeznek rágyúrni, mert ők is tudják – hiába volt a FEAR mögött egy egész jól megírt háttértörténet, a pocsék tálalás (és a figyelmet elvonó zseniális küzdelmek) miatt arról senki nem tudott. Most lesznek átvezető jelenetek, rádión folytatott párbeszédek, és a maga körül véres tisztást vágó kislány, Alma is több szerephez jut, mint eddig: remélhetőleg más célokra is használják, mint az olcsó ijesztgetés egyszerű eszközének.

Pedig a málnaszörppel töltött lufik dobálását tiltja az irodaszabályzat

LEGO BATMAN

Warner - TT - 2008

Reméljük, ha lesz jövőre is Lego akármi, a játékmeneten javítanak...

Alapozó: A cím itt is mindent elmond helyettünk: a Sötét Lovag és teljes truppja megkapta a Lego-kezelést. Kooperatív-játék, bumfordi poénok és egyszerű akció...

Újdonságok: A legfőbb kérdés az volt, hogy valamit javítottak-e a Lego Indyvel már a rajongókat is fejcsóválásra késztető, archaikus játékmeneten. A válasz nem, tehát akit zavar a gyászosan buta harcrendszer vagy az ugrásokat direkt megnehezítő kamera, az most is sűrűn falba veri majd a fejét. Igaz, itt valamivel több lesz a változatosság, mert ugyan Batman és Robin történetében nem lehet karaktert választani (különböző jelmezekkel extra képességeket tanulhatnak), de minden pálya kipróbálható a gonoszok szemszögéből is.

"Nyaúúú" - mondta a Macskanő, majd ötször egymás után elrontott egy ugrást a kamera miatt

SAINTS ROW 2

THQ - Volition - 2008

Alapozó: Az első Saints Row egy jó kis GTA-klón volt, remek fizikával, multiplayer-lehetőségekkel és egy teljesen elvadult történettel. Annak a PC-s portja csak egy pár hónapig élő projekt volt, a második rész azonban már a konzolosokkal együtt jön hozzánk is.

Újdonságok: A THQ azt hangsúlyozta, hogy ez a játék nem olyan, mint a GTA, így senki ne legyen olyan bolond, hogy összehasonlítja a kettőt. Igaz, mivel mindkét program egy szabadon bejárható várossal, gyalogos és autós akciójelenetekkel és általános gengszterkedéssel jár, a viszonyítás adná magát... A SR2 fő csábítási eszköze az állandó koop-mód: egy haver bármikor becsatlakozhat hozzánk, hogy ketten rakjunk rendet Stillwaterben. Ezen felül van itt általunk megalkotható karakter, a GTA4-nél sokkal több mellékküldetés, bandaszervezés – GTA-várás közben jó lesz!

ROCK BAND VS. GUITAR HERO

Úgy néz ki, a játékvilág kihúzza a trutyiból kissé mostoha sorsú társát, a zeneipart, köszönhetően a zenés játékok viharos terjedésének. A Guitar Hero-széria 14 milliós eladásoknál jár, a Rock Band letölthető számaiból pedig 15 millió fogyott – és a gigantikus bevétel jókora része jogdíj formájában a zenészekhez vándorol. Nem véletlen, hogy amíg pár éve még a fejlesztőknek kellett kuncsorognia egy-egy közepesen ismert zenekarnál is, addig ma fordított a helyzet, és még a legnagyobb bandák is szívesen adják nevüket az Activision Blizzard, illetve az Electronic Arts játékaihoz. A két cég persze rögtön elkezdte az exkluzivitások kialakítását, így az idei E3 nagyrészt erről szól: ki tud több nevet maga mellé állítani.

A Guitar Hero 4 (amelyben ugyanúgy lesz dob és ének a (bassz)gitár mellett, mint a Rock Bandben) fő attrakciója a bolti megjelenéssel egyidőben letölthetővé váló új Metallica-album lesz, de a Doors, a Korn, Jimi Hendrix és Van Halen is erre a platformra szerződött le. Ezzel szemben a Rock Band 2-ben (amúgy mindkét új játék kompatibilis lesz a korábbi epizódok hangszereivel és letöltött számaival) a Guns N' Roses új albumának első kislemeze fog debütálni, és exkluzívként megszerezték az AC/DC-t, a Motörheadet és a Pearl Jamet. Az olyan zenekarok, mint a RHCP, a System of a Down vagy a Dream Theater mindkét játéknak adnak számokat.

RED FACTION: GUERILLA

THQ - Volition - 2009

Alapozó: Az első két Red Faction a valamilyen szinten rombolható terep miatt lett híres, és ugyanezt az utat követi a Guerilla is, igaz, a pusztítást a mai szintre emelték. Ja, azért voltak változások is: most a Marson járunk, és lineáris menetű FPS helyett egy szabadon bejárható világot és külső kamerát kapunk.

Újdonságok: Az E3-as demó természetesen a rombolásról szólt. Bemutattak ezernyi dolgot, amit darabjaira lehet zúzni (a nagy hegyek kivételével gyakorlatilag mindent), ráadásul igen változatos módokon. Használhatunk fegyvert, gyurmázhatunk C4-gyel, támadhatunk benzineshordókkal töltött teherautóval, vagy felülhetünk valamelyik jármű nyergébe. Gyakorlatilag az összes küldetés a károkozásra épül, akár meghatározott célpontok ellen, akár némileg nagyobb szabadságot engedő módon, á la „okozz 12 millió dollárnyi kárt egy bázison". A legnagyobb gondja mindenkinek a programmal a környezetből ered: jó, jó, a Marson játszódik, de azért a barnásvörös kopár tájból fél óra alatt is elege lesz az ember fiának, nemhogy ha 10-15 órán keresztül kell itt nyargalásznia. Remélhetőleg a fejlesztőknek is feltűnik a dolog, és kitalálnak valami mást is – mondjuk a játék második fele játszódhatna a Földön...

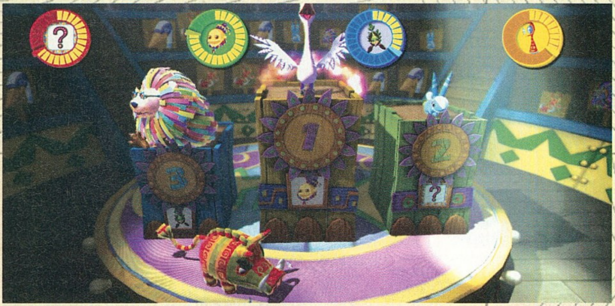
A grafika sokat javult az első képek óta, de reméljük ez a folyamat nem áll meg...

VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE

Microsoft - Rare - 2008

Alapozó: Ahogy a producer fogalmazott a májusban a Rare főhadiszállásán, „ez valószínűleg minden idők legjobb játéka, amelyet papírállatkákról készítettek". És milyen igaza volt, az E3-on látottak alapján a „valószínűleg" szócskát bátran ki is lehetne törölni az úriember nyilatkozatából.

Újdonságok: A Trouble in Paradise bemutatásakor nem fogtak vissza információkat a fejlesztők és a marketingesek, így különösebben nagy horderejű új hír – a szeptember eleji bejelentést leszámítva – nem látott napvilágot a kiállítás alatt, viszont bárki kipróbálhatta, milyen érzés is újra meglátogatni ezt a mókás birodalmat. A kooperatív-mód sajnos még mindig nem online, de ezt leszámítva mindennel elégedettek voltunk. A 32 új Pinata-faj alaposan feldobja a megszokott vidéket, már csak azért is, mert a sivatagban és a sarkvidéken elfogott állatkáknak bizony homok és jég kell a jó közérzethez, így a kertünket alaposan át kell alakítani, ha ilyenek szaporításába akarunk kezdeni. A pinatákat fejlesztő-szórakoztató játékok közül is bemutattak egy nagy zsákra valót. Ugyan a játékmenet nem változott lényegesen, de sokkal könnyebbé vált a pinaták és a növények szükségleteinek számon tartása, illetve a balhézós kedvű fajok távol tartása a birodalmunkból.



A minijátékok sokkal komplexebbek lesznek, mint az első részben

POSTAL 3

Akella - Running With Scissors - 2009

Alapozó: A Postal-széria mindig is a játék körül zajló balhéról, és az ennek következtében fellendülő eladásokról szólt, és ez a harmadik résszel sincs másképp: fő feladatunk ezúttal is Catharsis városka életének feldúlása lesz.

Újdonságok: A fejlesztők nagy hírekkel készültek, Randy Jones (a cowboy a Village People zenekarból) például vállalta a felkérést, így egy meleg motorosbanda gonosz vezéreként szerepelni fog a játékban. Ezen kívül bemutattak két új fegyvert (lézerfénnyel vezérelhető robotmajmot és egy szintén távirányítható robbanó kutyát), pár új helyszínt, és be is csukták a boltot. Bár a program a Source-motort használja, közel sem néz ki úgy, mint egy mai FPS, ráadásul az eszetlen erőszakon kívül túl sok eredetit sem tud nyújtani. Akinek persze egy pornófilm-kölcsönző feldúlása, a kiérkező tűzoltók halomra ölése és a bámészkodó öregasszonyok felrobbantása jó ötletnek tűnik, az megint megtalálja a számításait. Akinek valami tartalmasabb kell, az inkább kutakodjon másfelé...

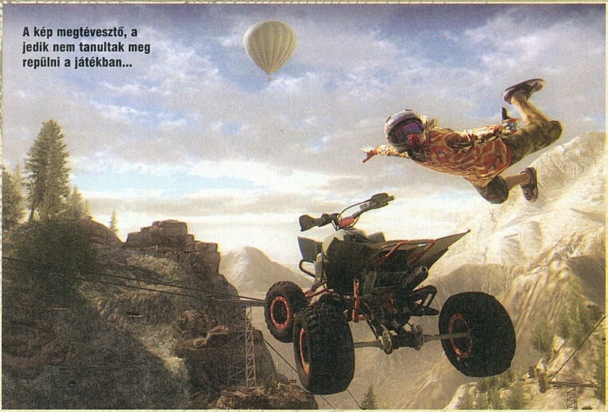
A távirányítható kutya minden idők egyik legidiótább fegyvere...

LORD OF THE RINGS
CONQUEST

EA - Pandemic - 2008

Alapozó: Két hónapja a keresztvizet is leszedtük a vadiúj Gyűrűk ura-feldolgozásról, és a helyzet az E3-as bemutatóval sem lett jobb. A májusi panaszaink óta a játék ránézésre semmit nem javult, de a technikai gondok mellett még mindig a hangulattalansága és a Tolkientől való őrült elrugaszkodottság fáj leginkább.

Újdonságok: Vegyük át a lényeget megint: a három film nagy csatajelenetei, viszonylag szabadon bejárható formában köszönnek vissza. Négyfős kooperatív mód és négy, névtelen, de fejleszthető karakterekkel lehet hentelni Középföldén, illetve sztorimódban olyan hírességek is irányíthatóak lesznek, mint Gandalf, Balrog és Szaurón (Grath innen is üdvözli a fejlesztőket és az ipari ventillátorként viselkedő szegény Tolkient). A nagy baj, hogy a játék egyelőre ocsmány (a képek nem kicsit szebbek egyelőre), szaggat, minden kipróbáló szerint rém unalmas (két támadás van karakterenként, ezeket lehet kombinálni...), és úgy általában látszik rajta, hogy a Pandemic csak muszájból dolgozik rajta. Ha ezt tényleg idén akarják kiadni, akkor hatalmas bukta lesz belőle – egy újragondolással egybekötött halasztás talán még megmenthetné a dolgot, de így nem sok jót nézünk ki belőle...



A kép megtévesztő, a jedik nem tanultak meg repülni a játékban...

PURE

Disney - Black Rock - 2008

Alapozó: A MotoGP-széria alkotói visszavettek a realizmusból mióta a Disney megvásárolta őket, így a Pure már nem hardcore szimulátor, hanem egy vidám, trükkökkel telepakolt versenyjáték.

Újdonságok: Az alaphelyzet egyszerű: 16 sivító homokfutó áll a rajtvonalnál, valahol a messzeségben ott a célvonal, és a startpisztoly dördülésével együtt elszabadulnak az indulatok. A fizika persze nem tűnt el teljesen a játékból, de most már a szórakozásé a főszerep. Ennek ékes bizonyítéka a turbó-rendszer, ami az ilyen játékok jó szokása szerint trükkök előadásával dolgozik. Minél brutálisabb, lehetetlenebb mozdulatokat adsz elő (ezeknek négy szintje van), annál több nafta termelődik a járgányban, tehát annál több előnyre tudsz szert tenni. A mozdulatok pedig tényleg durvák, de a néha húsz másodperces ugratások-zuhanások közben tényleg van idő ugrándozni, elfekúdni a gépeken. A mókát rendkívül sok módon tápolható járgányok és egy változatosnak beígért kampány teszi majd hosszú távon is élvezhetővé, no meg persze a vad 16-fős multiplayer futamok, minden elképzelhető műfajban, legalább harminc hatalmas pályán.

Tudósítás a Blizzard Worldwide Invitational show-ról, Párizsból írta · Hancu

POKOLI SHOW!
Blizzard WWI 2008

Nagy öröm számomra, hogy bejelenthetem a Blizzard következő játékát – mondja a színpadon a cég első embere, Mike Morhaime, a nézőtéren ötezer ember fojtja vissza a lélegzetét, otthon az internet előtt ülve pedig ki tudja hány százezer vagy millió. Diablo drei, diablo drei, motyogja mellettem egy német, a másik oldalamon egy amerikai ujja remeg már tíz perce a laptop billentyűzete fölött, a képernyőn az előre megírt hír arról, hogy Diablo 3, égszakadás-földindulás. Mike elmosolyodik, a reflektorok elkapják róla a fénycsóvát, és egy fickóra állnak át, akit addig a színpad szélén észre sem vett senki. A kezében akusztikus gitár. Megpengeti. A közönség soraiban erősödik a moraj, ahogy egyre többen ismerik fel Tristram témáját a Diablóból. Nem merünk hinni a fülünknek, elkezdek fél kézzel sms-t pötyögni, pedig tudom hogy otthon is mindenki ezt nézi, közben a negyvenméteres kivetítőn elindul a trailer, megjelenik Tyrael, mindenki összevissza kiabál, belenéz a kamerába Diablo, három lángoszlop jelenik meg, mögötte az ismerős logó, „and the heavens shall tremble", a mennyek is beleremegnek, dörgi a narrátor. Jobban le se írhatná a helyzetet, Párizs a Bastille ostroma óta nem hallott ilyen ordítást.

Másnap este Mike Morhaime ugyenezen a színpadon állva a Level 80 Elite Tauren Chieftain metálegyüttes basszusgitárosaként tép bele a húrokba, és kíséri Samwise-t, a cég vezető grafikusát, aki arról énekel, hogy mekkora király a Horda. Ami pedig a kettő között volt, az a Blizzard első nagy európai partija, a WWI 2008, alighanem az év legnagyobb eseménye a PC-s játékosok számára, E3 ide vagy oda.

> „A Blizzard nagyobb show-t csinált és fontosabb bejelentéseket tett, mint az egész E3 együttvéve"

ÖRDÖG ÉS POKOL

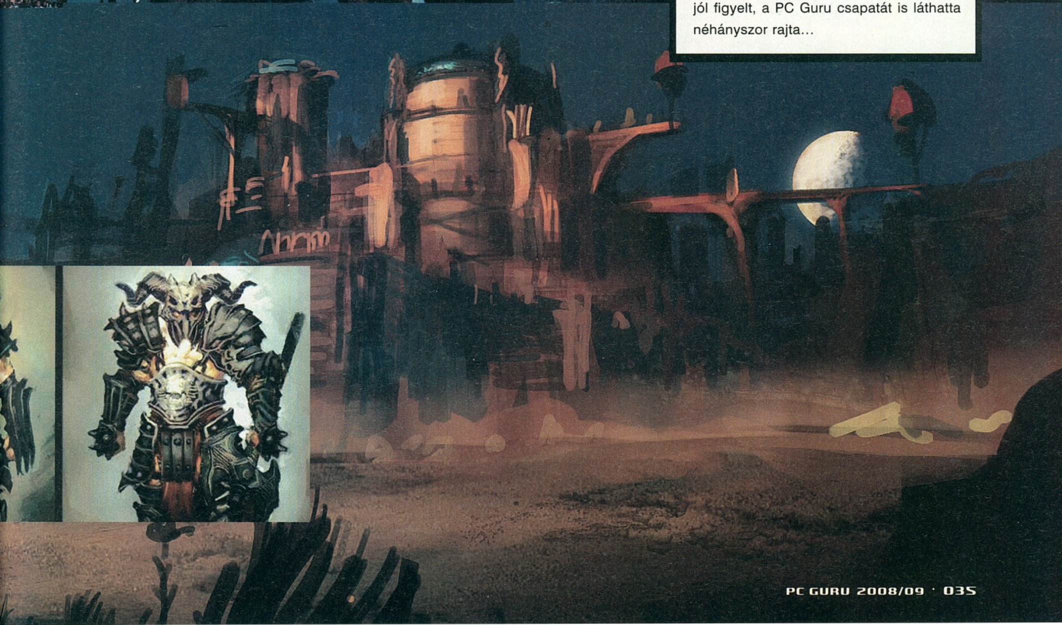
Négy éve készül már a Diablo 3 a Blizzard műhelyében a legnagyobb titokban (50 fős fejlesztőcsapattal), és ehhez képest igen keveset árultak el a játékról Párizsban. A történetről anynyit tudunk csak, hogy húsz év telt el a Diablo 2 óta, és a Worldstone elpusztulásával Sanctuary világa, a pokol és a mennyek között szabaddá vált az átjárás. A játszható karakterek közül kettőt, a barbárt és a boszorkánymestert láthattuk (egyébként megint öt kaszt lesz). A játékmenet ugyanolyan marad, mint eddig: megyünk előre, és percenként százezer klikkeléses sebességgel irtjuk a szörnyeket. A legnagyobb újdonság a fizikai modellezés, ami egyrészt látványos (amikor a barbár elkezdett pörögni a hatalmas kétkezes fejszéjével, és miszlikbe aprított minden élőt és berendezési tárgyat a szobában,

BARBÁR

A barbárt talán nem kell bemutatni: balta a jobb kézbe, buzogány a balba, és hajrá, megy aratni a szörnyek közé. A Diablo 3 barbárja is ezen recept szerint készült, sőt, ez maga a Diablo 2-ben megszeretett karakter. Az eltelt húsz év alatt ugyan megőszült, tele van sebekkel, de tudásából nem sokat veszített, a baltával pörgés műfajában még mindig ő a mester...

ÉLŐBEN PÁRIZSBÓL

Nem kis kihívást állított saját maga elé a Blizzard, amikor elhatározta, hogy a WWI eseményeit élőben követhetik majd a távol maradt rajongók az interneten. Két csatornán – a nagyszínpad eseményei, illetve a versenyek – lehetett bekukucskálni a műsorba és egy az egyben azt a képet látni, amit a helyszínen a kamerák. Sajnos nem árulták el, milyen technikai hátteret halmoztak fel a közvetítéshez, és azt sem, mennyien nézték egyenesben a Diablo 3 bejelentést (abból ítélve, hogy pár nappal előtte egy San Diego-i WoW aréna bajnokság online közvetítését 270 ezren követték, a WWI-t több millióan nézhették), de a stream alig akadozott, és az egész hétvége alatt tökéletesen ment. Aki jól figyelt, a PC Guru csapatát is láthatta néhányszor rajta…



DIABLO TITKOK

5. A történet. Oké, 20 évvel járunk a Diablo 2 vége után. De miért nem rohanták le a pokol seregei a védtelenné vált Sanctuaryt? Mi van Baallal és Mephistoval? Hogy jelenhet meg újra Diablo a trailerben? Mi van Tyraellel? Mire utal a szlogen, hogy a mennyek is beleremegnek?

4. Az ár. Havidíjas rendszer, fizetős Battle.net? Vagy megveszed a játékot, és ingyen játszol vele a világ végéig? A hivatalos válasz: egyelőre nem döntöttünk a végleges üzleti modellről.

3. Multiplayer. Nem tudjuk hány fős kooperatív mód lesz (a hivatalos válasz szerint technikailag akármennyit elbír a rendszer, a tesztelés mutatja majd meg, hogy a játszhatóság hol húzza meg a határt), az egymás elleni csatákról pedig nem hajlandók nyilatkozni, csak annyit, hogy lesznek.

2. Gépigény. Semmit nem mondanak róla, a grafika szép (főleg az effektek), ami erős gépet feltételez, de a Blizzard stratégiájának mindig is fontos része volt az alacsony gépigényen keresztül minél szélesebb tömeghez eljutni.

1. A megjelenési dátum. A standard válasz „when it's done", vagyis majd ha kész lesz. Abból ítélve, amit eddig mutattak, sajnos még nagyon messze van a fejlesztés vége.

„Bár ez a három játék is óriási munka, valószínűleg egy negyedik program is készül a Blizzardnál"

megállt a levegő a nagyszínpadon a gyönyörűségtől), másrészt ki is használhatjuk: egy másik jelenetben a barbár szétvert egy falat támogató állványzatot, az összeomlott, maga alá temetve egy rakás támadó szörnyet. Fontos újítás hogy a gyógyitalok mellett szanaszét heverő instant életerő- és manatöltő bogyókat is találhatunk (rengeteg elhullott ellenfél is dob ilyet), amik tovább csökkentik a holtidőt, és még intenzívebbé teszik a mészárlást.

A játékot vadonatúj grafikus motor mozgatja (a fizikáért a Havok felel), a nézet megmaradt a régi, de persze szabadon forgathatjuk a kamerát, zoomolhatunk és a többi. A grafika csodálatos, kicsit színesebb és kevésbé komor, mint a Diablo 2-é volt, de azért közelebb áll ahhoz, mint a WoW rajzfilmes képi világához. Az effektek állati jól néznek ki (és két kézzel szórja őket a játék), az animáció csodás, a nagyobb ellenfelek betöltik az egész képernyőt (és igazi főellenséget még nem is láttunk). A harc brutális, patakokban folyik a vér (a játék M, azaz 17 év feletti korhatár-besorolásra pályázik). Még nagyobb hangsúlyt kapnak a véletlenszerűen generált pályák: nem csak a terep, de a szörnyek, sőt a küldetések is bizonyos fokig a véletlenszerűen jönnek létre. Sokat fejlődik a lények intelligenciája, összedolgoznak, segítséget hívnak, mindegyik más-más képességeket használ, a nagyobb ellenfelek pedig a WoW-hoz hasonló, több fázisból álló, kidolgozott stratégiát igénylő harcok elé állítanak.

A SHOW

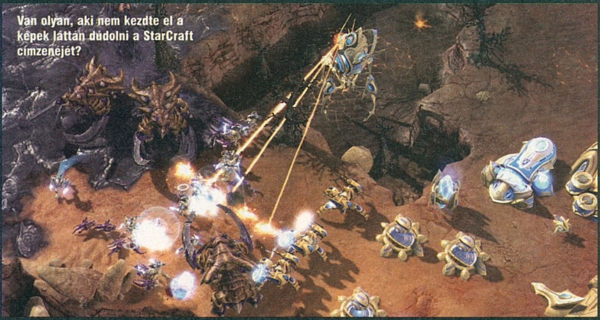
Amikor az ember éppen nem a Starcrafttal, vagy a Lich Kinggel játszott (vagy sorban állt arra várva, hogy felszabaduljon egy gép), ezer és egy dologgal foglalhatta el magát. A show két emeleten zajlott, egy nagy (kb. 4000 fé-

Folytatás a 40. oldalon

StarCraft 2

A párizsi WWI volt az első alkalom, hogy a rajongók a kezük közé kaphatták a Starcraft 2-t. Háromszáz gépen futott a játék (másik háromszázon a Wrath of the Lich King), és AI vagy véletlenszerűen kiválasztott másik játékos ellen lehetett küzdeni egy-egy ellen, mindhárom fajjal. Érezhetően a protossok vannak a legjobban kidolgozva, de a grafika mindhárom fajnál nagyon hangulatos, a legapróbb részletekig kidolgozott, minden animál, mozog, él. A végletekig optimalizált, irtóztató sebességű lénytermelésről a hangsúly a taktikus csaták felé mozdult el. Kezdésnek nem négy, hanem hat munkással indulunk, de a termelés lassabb, nyolc helyett csak öt kristályt hoznak be egy fordulóval a srácok. Ez azzal jár, hogy a termelés és építkezés mellett akár már rögtön az elején elindulhatunk felderíteni a terepet. A gáztermelő gejzírek nagyon hamar kimerülnek, ez állandó terjeszkedésre ösztökéli a játékosokat. A nagyobb csaták kicsit átláthatatlanok, és a tömegben elég nehéz egy egységet pontosan kijelölni – de emellett negatívumot alig sikerült felfedeznünk. Hacsak azt nem, hogy akárhányszor ültünk össze véletlenszerű ellenféllel küzdeni, mindig nagyon, de nagyon durván meg lettünk gyalázva.

Az egyszemélyes játékmódról és a történetről itt sem tudtunk meg sokat (bár a játék bevallottan inkább multiplayernek, sőt, e-sportnak készül), az biztos, hogy a régi ismerősök közül vissza fog térni szinte mindenki (Zeratul, Arcturus Mengsk, Artanis, Jim Raynor, és persze Kerrigan), és a sztori a zergeket és protossokat teremtő ősi faj, a Xel'Naga körül fog forogni. Még az eddigieknél is erősebben érezhető a Starcraft legnagyobb vonzereje, a három, egymástól gyökeresen különböző hangulatú, más-más taktikákat támogató játszható faj.


Van olyan, aki nem kezdte el a képek láttán dúdolni a StarCraft címzenéjét?

A terranok gyorsak, mozgékonyak, rugalmasak és agresszívak, igazi „lecsapok és eltűnök" gerillastílusban harcolnak, a védelmet szinte teljesen hanyagolva. Az alap tengerlészgyalogos, a Marine piszok erős, a mesterlövész Ghost a maga atomcsapásával, és a láthatatlanság védelme alól osztogatott „egy lövés – egy halott munkás" fejlövéseivel nagyon erős, a végjátékban pedig a ha elindulnak a Thor lépegető robotok és Battlecruiser űrcirkálók, semmi nem áll meg előttük.

A zergek hihetetlenül hangulatosak, a Starship Troopers fél hegyoldalt beborító bogárhordája egy gyenge Lolka és Bolka epizódnak tűnik mellettük. A creep, a lila trutyi, amivel megfertőzik a talajt, pulzál, tekergőzik és szivárog, egyszerűen undorító. Megy a jó öreg zergelés taktikája: semmi idő alatt legyárthatunk 40-50 zerglinget, (ami a játék leggyorsabb egysége, igaz hogy bárki pár ütésből kinyírja), amiket aztán a végtelen méretű csapatkijelölés miatt játszi könnyedséggel navigálhatunk be az ellenfél bázisára. Ijesztően erősnek tűnik a régi kedvenc Hydralisk (egy nyolc-tízfős szakasz bármit szétrág másodpercek alatt), és persze az, hogy a föld alá beásott egységek tudnak odalenn is mozogni, aztán az ellenfél védelmi vonalai mögött a lehető legrosszabb helyen és időben felbukkanni... visszataszító. A zerg marad a kedvenc fajunk, ez már biztos.

A protossok továbbra is a kevés, de annál erősebb egységre építik a stratégiájukat. A régi ismerős Dark Templar, vagy a még nála is táposabb új tesója, a teleportálgató Stalker már önmagában is elég idegesítő, és akkor még nem is beszéltünk a négylábú lépegető Colossusról a maga pusztító lézerágyúival, vagy az anyahajóról, ami megállítja a felé lőtt lövedékeket, és legerősebb támadásának neve a sokatmondó Planet Cracker, vagyis bolygótörő.

INTERJÚ

A Diablo 3 bejelentése utáni sajtótájékoztatón sikerült elkapnunk pár kérdésre Frank Pearce-t, a Blizzard alapítóját és alelnökét, és a Diablo 3 vezető tervezőjét, Jay Wilsont (ő korábban a Warhammer 40K: Dawn of War designere volt a Relicnél).

pc guru: Valamikor tavaly ősszel szivárgott ki, hogy van egy Hydra munkacímű titkos projekt a Blizzardnál. Ez a Diablo 3 kódneve volt, vagy egy negyedik játék a WoW, a SC2 és a Dio3 mellett?

Blizzard: (kicsit sugdolóznak egymás között). Nem, nem szeretünk olyan céges információkról beszélni, mint a projektjeink belső kódnevei.

pc guru: Nem féltek attól, hogy a Diablo 3 elcsábít majd sok WoW-előfizetőt, és így magatoknak állítotok konkurenciát?

Blizzard: Nem igazán. Egyrészt meglepően kicsi az átfedés a két játék célközönsége között, másrészt simán lehet párhuzamosan játszani egymás mellett a kettőt. Harmadrészt, még ha ilyen elő is fordulna, azzal nem veszítünk, hiszen a mi játékosunk marad az illető.

pc guru: Mi a helyzet a modolással, lesz rá lehetőség?

Blizzard: Nem, a Diablo a műfajból, és a véletlenszerű pályafelépítésből adódóan nem igazán modbarát játék. A kezelőfelület módosítása más tészta, a WoW-ban például ezt engedjük, sőt támogatjuk, és nagy sikere van. A Diablo 3-at azonban ez csak feleslegesen túlbonyolítaná, és minden eszközzel azon vagyunk, hogy a játék kezelése a lehető legegyszerűbb legyen. Ha tudsz kattintani az egérrel, tudsz játszani a Diabloval.

pc guru: Mi a terv a konzolokkal?

Blizzard: Mindenképpen szeretnénk majd felfedezni a konzolok világát, de a Diablo 3-at PC-re találtuk ki, és a játékmenet, az irányítás egérrel megy, így nem is gondolkodunk azon, hogy átírjuk konzolra. Sokan temetik a PC-t, de ha elég jó játékot csinálsz, és a lehetőségekhez képest a minimumra szorítod a kalózkodást, nos... nézz csak rá a WoW-ra.

pc guru: Lesz titkos tehenes szint?

Blizzard: ...

A vajákos remekül érzi magát sok ellenfél gyűrűjében, ilyenkor halálosabb, mint egy-egy elleni összecsapásokban

WITCH DOCTOR

A magyar rajongóktól rögtön a vajákos nevet kiérdemlő figura a dzsungelek szülötte, és általában a természettől vett képességeivel hentel. Tud tüzes lövedéket hajítani (figyelem, nem lőni, ez fontos, hisz már a fizika is játszik!) és sáskahadat idézni, akik annál halálosabbak, minél nagyobb hordára ereszti rá őket. Emellett van idézhető állatkájuk (kombózható a sáskákkal), és egymás ellen tudják fordítani a tucatellenfeleket. És ez csak az első néhány képesség...

WOW!

Arthas haragja

A második WoW-kiegészítő sajnos kicsit háttérbe szorult a Diablo 3 bejelentése, meg a most először játszható Starcraft 2 mellett – főként azért, mert a kipróbálható játék ugyanaz az alfa volt, amiről már minden infó kinn van a neten, a látványos újdonságok (például a légiharc, a többszemélyes járművek, az új szakma, az Inscription) pedig nem is voltak benne ebben a verzióban. Plusz a WoW ugye tipikusan nem az a játék, ami fél óra ismerkedés után megmutatja, milyen mélységek és lehetőségek is vannak benne.

Bármelyik fajból lehet halállovag - a gnómok megint alávalóan szánalmasan néznek ki...

Northrend hideg földjén a taurenek nem humanoid tehénnek, hanem humanoid jaknak tűnnek...

Kipróbáltuk az új kasztot, a halállovagot, nagyon jópofa, megy a hatalmas kétkezes rúnakardjával, és aprít; mana helyett rúnákból gazdálkodik a képességei használatánál, ami teljesen új játékmechanizmus. Hat rúnánk van, amit három típusból (frost, blood, és unholy) magunk válogathatunk össze, és tetszőlegesen váltogathatunk két harc között. Minden varázslatunk és képességünk meghatározott mennyiségű és típusú rúnát fogyaszt, amik aztán lassan töltődnek vissza maguktól. További különlegesség, hogy 55. szinten kezdünk, és eleinte a gonosz oldalán, a Lich King szolgálatában vagyunk, személyesen Arthastól kapunk küldetéseket, aztán kiszabadulunk az uralma alól, és egykori mesterünk ellen fordulva beállunk a Horda/Szövetség szolgálatába. Határozottan összetett, újszerű kasztról van szó, nagyon jó közelharci sebzéssel, erős védelemmel, és az ellenfeleket lassan felemésztő, betegséget terjesztő érintéssel. Hogy mennyire fog majd beválni a későbbiekben, azt még meglátjuk, mindenesetre látatlanban lefogadjuk, hogy mindenki fog egyet indítani magának.

Bemutatkozott az Xbox Live-hoz hasonló achievement-rendszer is, ami több mint 500 különféle kisebb-nagyobb kunszt végrehajtását tartja számon a karakterünkről – ez a gyakorlatban semmire nem jó, de lehet büszkélkedni vele, vagy éppen elszörnyedni a statisztikán, hogy a karakter indítása óta hány aranyat költöttünk rá, vagy hányszor haltunk meg.

A régi karakterosztályok újra súlyos változásokon esnek át, teljesen felborul az eddigi egyensúly, ahogy a Burning Crusade elején is mindent újra fel kellett fedezni – de erről bővebben majd a következő PC Guruban, amikor már pár hetet eltöltöttünk a bétával. Az mindenesetre bíztató, hogy próbálják elkerülni a Burning Crusade első napjainak tömegjeleneteit, amikor minden játékos egyszerre próbált kijutni Outlandre a Dark Portalon át, és nekiállni a kiegészítő küldetéseinek: az egy kezdőterület helyett négy (kettő a hordásoknak, kettő a szövetségeseknek), plusz a Death Knightoké próbálja felszívni a játékosok millióit. Persze az, hogy végül megöljük-e majd a Lich Kinget, vagy valahogyan megszabadítjuk Arthas herceg lelkét, ami a Warcraft 3 Frozen Throne végén olvadt össze véglegesen (?) az élőholtak királyával, egyelőre rejtély, és még jó darabig az is marad.

A TOKEN

A WWI-n mutatkozott be minden hackerek és karaktertolvajok réme, a Blizzard Authenticator, vagy ahogy ott helyben a játékosok elnevezték, a Token. Ez egy kulcstartó méretű kütyü, megnyom az ember rajta egy gombot, mire az kiír egy számot, ez pedig egy nagyjából egy percig élő második jelszó, ami nélkül nem tudunk belépni a játékba. Hiába törik fel a gépünket, hiába telepítenek rá billentyűnyomásokat figyelő programot, semmit nem ér a hacker az ellopott adatokkal, mert mire használná őket, rég lejárt a kód érvényessége. A cucc mindössze 6 euróba kerül, némi szépséghiba, hogy kizárólag a Blizzard online boltjából rendelhető meg, ami nálunk ugye borsos postaköltséggel turbózza fel az árat.

A nép egyik legtöbbször megismételt követelése az volt, hogy minden kasztból legyen férfi és női verzió is. Lesz is - csak emiatt az amazontól kell búcsút vennünk

A barbár rendelkezik régi, ám sokkal látványosabbá tett mozdulatokkal és vadonatúj támadásokkal is

rőhelyes nézőtér, négy hatalmas kivetítő) és két kisszínpadon ment folyamatosan a műsor, amit a francia MTV két műsorvezetője vezényelt (nagyon profik voltak, és láthatóan nem zavarta őket, hogy lövésük sincs a játékokhoz). A legnagyobb érdeklődést az előadások kísérték: mind a három készülő játékkal kapcsolatban több alkalommal tartottak a fejlesztők prezentációkat a játékok különböző részleteiről, aztán lehetett kérdezni őket. Persze nagyon ügyeltek arra; hogy igazán nagy újdonságokat ne szivárogtassanak ki, de derekasan állták a sarat a legprovokatívabb és legcsavarosabb rajongói kérdésekkel szemben is.

A WWI eredetileg egy nagy nemzetközi Starcraft- és Warcraft 3-versenynek indult, és csak később nőtte ki magát általános Blizzard-népünnepéllyé. A versenyek ettől még megmaradtak (sőt, kiegészültek 3v3 WoW-aréna-küzdelemmel), az egész hétvégén át mentek a meccsek, jellemzően óriási közönség és viharos buzdítás mellett. Starcraftban és Warcraftban várható volt, hogy a koreaiak fognak aratni a több tízezer dolláros összdíjazású versenyeken, és a papírforma be is jött, nagyon csúnyán elverték az európaiakat és amerikaiakat. A távol-keleti profik egyszerűen olyan sebességgel játszanak, hogy az laikus szemmel alig-alig követhető. Egyszerre gyárt, termel, épít, felfedez és vezényel le trükkös támadásokat, percenként akár 300-350 parancsot is kiadva (érdekesség, hogy az RTS-profik a mai napig nem váltottak LCD monitorra, mert ott az utánhúzás és a lassabb képfrissítés jelentős hátrányt jelent ezen a szinten). A Starcraft versenyt végül Stork nyerte protossszal a nagy esélyes zerg Savior előtt, Warcraft 3-ban pedig a legnagyobb sztár, Moon diadalmaskodott; csupa-csupa koreai.

A nyugatiaknak a WoW aréna marad megvédeni a mundér becsületét, de a nagynevű amerikai és európai csapatokat végül itt is látványosan tönkreverte egy koreai trió, a Council of Mages. Ráadásul úgy, hogy sosem változtattak a felálláson, a taktikán (rogue-mage-priest, ha érdekel valakit), az ellenfelek pedig egy idő után már direkt rájuk készültek a saját csapatösszeállításukkal. És el lehet képzelni, hogy a döntőben mekkora szurkolás ment ellenük, illetve a spanyol Improved Clicks csapatának – mindhiába.

Volt még aztán az elmaradhatatlan cosplay, azaz jelmezverseny, Blizzard-múzeum, dedikálások, a világ egyik leghíresebb WoW-klánja, a Nihilum élőben, a nagy kivetítőn küzdött meg a játék legerősebb ellenfelével, Kil'Jaedennel (nem sikerült legyőzniük), volt táncverseny (koreográfiaként természetesen a WoW-os fajok animációival), majd a kétnapos buli lezárásaként a Video Games Live szimfonikus zenekara adta elő élőben Blizzard-játékok zenéit, és a már említett rockkoncert. Nehéz szavakkal leírni a hangulatot, amikor több ezer játékrajongóval, és a játékok fejlesztőivel együtt bulizik az ember két napig. A WWI olyan buli volt, ami azonnal a játéktörténelem része lett, sajnálhatja, aki kihagyta – és nagyon reméljük, hogy előbb-utóbb a Blizzard a másik össznépi mulatságát, a Blizzcont is elhozza Európába. Sőt, igazából a világ összes játékkiadójának és fejlesztőjének azt ajánljuk, hogy bátran másolja le az ötletet, sokkal hatékonyabbnak és jobb mókának tűnik, mint az utóbbi években kissé leszállóágba került E3.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

13. Század: Dicsőség.. H ..5 990
A.C: Nyaraló Gyilkosok H ..5 990
Age of Conan /online 11 990
Age of Conan Collector's.15 990
Age of Conan gamecard....7 990
Age of Empires Collector's 2 990
Age of Empires 3 HU 2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Agon 2 HU 4 990
Anno 1701 HU 4 990
Assassin's Creed 7 990
Baldur's Gate Saga............2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2 Deluxe 3 990
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 ....3 990
Battlestations Midway 1 990
Bionicle Heroes..................1 990
Blacksite HU 3 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blazing Angels 2: Secret....6 990
Blitzkrieg Anthology 1 990
Blitzkrieg 2 Anthology 2 990
Boiling Point HU....................990
Brothers in Arms HU 2 990
Brothers in Arms EiB..........2 990
Bus Driver 1 990
Caesar 4 HU 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....2 990
Call of Duty 4 Modern W....9 990
Céh 2 (Guild 2) Gold HU....6 990
Championship Man. 08......3 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.......................2 990
Civilization 4 Complete 5 990
Code of Honor: Idegenlég..1 990
Codename Panzers P.1 H 990
Codename Panzers P.2 H 990
Colin McRae DiRT, HU 4 990
Command&Conquer pakk .7 490
C&C Generals Deluxe 3 990
C&C 3: Tiberium Wars HU .3 990
C&C 3: Kane's Wrath HU...7 490
Cossacks 2 Gold................2 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
Da Vinci rejtélyei HU 4 990
Dark Messiah of M&M, H...2 990
DarkStar One......................1 990
Diablo 2 Gold 3 990
Dino Crisis 2 890
Disciples 2 Gold.................1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Doom 3 ....3 990
Driver 3 ....1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Elite Corp. 1 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Enemy Territory: Quake W.6 990
Escape fr. Monkey Island...3 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
F1 Padlógáz HU 1 990
Fable HU.............................1 990
Fahrenheit...........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Fantasy Wars.....................3 990
Far Cry 990
F.E.A.R. Gold HU 2 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 08 HU 11 990
Flatout 2..............................1 990
Flight Simulator 2004.........4 990
Flight Simulator X Deluxe 11 990
FS kiegészítők, /-től 4 790
Frontlines: Fuels of War.....7 990
Fuvarmágnás HU...............3 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2......2 990
Glory of the Roman Emp ...1 990
Golden Compass 3 990
Gothic 2 Gold 1 990
Gothic 3 HU 3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 3 990
GT Legends HU 1 990
GTI Racing HU 1 990
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2 ....2 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /onl....5 990
GW Eye of the North kieg.! 5 990
Guild Wars+Eye of the N. ..9 990
Gun 2 990
Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
Harc Középföldéért 2. .....3 990
Haegemonia Gold HU..........890
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 11 990
HL 2 Episode 1+2 ....7 490
HL 2 Portal 3 990
HL 2 Team Fortress 2 ....7 490

NYÁRI JÁTÉKVÁSÁR!

Sims 2 Nagyvárosi Élet* | Age of Conan (online) | Mass Effect | Race Driver GRID*

Battlefield 2142 | Medal of H. Airborne | Command & Conq. 3 | Hellgate London | SimCity Társadalmak

Starcraft+Brood War | Warcraft 3 + Frozen T. | Diablo 2 + Lord of D. | WoW Burning Crusade | Settlers 6 | Rail Simulator

Caesar 4 | Fable | Jade Empire | Call of Duty 2 | Sims 2 Álomotthon c. | Spore: Lénylabor

Halo 3 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Hard Truck A Rise of Clans 2 990
Harry Potter 1,2,3,4, /db 3 990
HP 5 Főnix rendje HU 3 990
Hearts of Iron 890
Hellgate London.................3 990
Heroes of Might&Magic 3c.1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU 4 990
H.5 Végzet Pörölye HU....4 990
H.5 alap+Végzet P. HU 6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
Hidden&Dangerous 2 Gold 1 990
Hospital Tycoon HU 3 990
Hour of Victory 1 990
Ice Age 2...............................990
Icewind Dale Saga.............1 990
IL-2 Sturmovik 1946...........2 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Imperium Romanum HU 6 990
Incredible Hulk 8 990
Iron Man.............................8 990
Jack Keane HU..................2 990
Jade Empire Spec. Ed.HU .1 990
Jericho (Clive Barker's) H ..7 990
Kane & Lynch (+dvd film)...3 990
Karib tenger kalózai 2: J.S. 2 990
Karib tenger kalózai 3 ....2 990
Knights & Merchants 2 HU ...890
Knights of Honor 1 990
Knights of the Temple 2 .....1 990
L'ecsó (Ratatouille) 2 990
Legacy of Kain: Defiance......990
Lego játékok (EVM), /db 890
Lego Indiana Jones 9 990
Lock On 2 390
Loki 4 990
Lord of the Rings Online ..11 990

Lost HUN 7 990
Mass Effect HU 7 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of Honor Airborne H 3 990
Medieval Total War 2 ....4 990
Medieval 2 + Kingdoms 6 990
MotoGP 2...........................1 990
Movies 3 990
Múmin, többféle, /db HU 990
Narnia krónikái...................1 990
Narnia: Caspian Herceg 6 990
Need for Russia: Great. H. 1 990
NCSoft Gamecard 60nap ..7 990
NFS Carbon HU.................3 990
NFS ProStreet HU 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
Neverwinter Nights 2 ....5 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Off Road (Ford)..................1 990
Overlord HU 3 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 1 990
Panzer Elite Action.............1 990
Paraworld HU 1 990
Peking (Beijing) 2008* 9 990
Penumbra:Black Pl. HU 3 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Port Royale 2 HU...............1 990
Prey 2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Persia 1+2+3 ......2 990
Quake 4 ....3 990
Race 07 HU 7 990
Race Driver Grid (aug.)* 7 990
Rail Simulator 3 990

Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas............2 990
Rainbow Six Vegas 2.........7 990
Rayman Raving RabbidsH 2 990
Red Faction 2 ....1 990
Red Orchestra 1 990
Resident Evil 3.......................890
Resident Evil 4 ....2 990
Restaurant Empire HU..........990
Richard Burns Rally 990
Rise & Fall: Civ. At War......1 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold ..3 990
Runaway HU.........................890
Runaway 2 HU...................1 990
Rush for Berlin HU.............1 490
Rush for Berlin + kieg. HU .3 990
Sacred Gold.......................1 990
Safecracker...........................990
Sam & Max Első évad HU .4 990
Screamer 4x4 HU 990
Secret Files Tunguska 1 990
Sega Rally (Revo)..............6 990
Settlers 2 10th Anniversary 2 990
Settlers 5 HU 2 990
Settlers 6 HU 4 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..5 990
Shrek 3 ....3 990
Silent Hunter 3 HU.............2 990
Silent Hunter 4 HU.............6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims 2 HU..........................8 990
Egyetem..........................7 490

Éjszakák 7 490
Vár az üzlet.......................7 490
Házi kedvenc 7 490
Évszakok 7 490
Jó utat! 7 490
Szabadidő.........................7 490
Nagyvárosi élet (aug.29)* 7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok............2 990
+Bulis cuccok...................2 990
+Divatos H&M cuccok......2 990
+Trendi Tini cuccok..........2 990
+Konyhai és fürdőszobai. 2 990
+IKEA Álomotthon cucc. ..2 990
Spellforce Platinum............1 990
Spellforce 2........................2 990
Spellforce Universe............5 990
Spiderman 2 990
Spiderman 3(Pókember 3).3 990
Spiderwick Krónikák HU 2 490
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell 1+2(angol)+3 2 990
Splinter Cell Double Agent.2 990
Spore Lénylabor HU 1 490
Spore HU (szept. 5.)* 11 990
Stalin Subway 2 990
S.T.A.L.K.E.R. 6 990
Star Trek Legacy..................990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
Empire at War 3 990
Knights of t. Old Republic 3 490
KOTOR 2 ....3 990
Republic Commando 4 990
The Best of SW, 5 játék ...9 990
régebbi SW játékok, /db...3 490
Starcraft Gold.....................1 990
Suffering 1+2 HU 3 990
Supreme Commander 6 990
SWAT 4 Gold HU 1 990

BEKÖLTÖZTÜNK
A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap
Online, friss termék-információval, listával
www.galaxisnet.hu

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

S.W.I.N.E. - HU 990
Született feleségek 2 990
Tabula Rasa /online 6 990
Terrorist Takedown 2 HU ...2 990
Test Drive Unlimited...........3 990
Thief 3...................................990
Timeshift HU 3 990
Titan Quest Deluxe kiadás.3 990
Titan Quest Immortal Thr. ..3 990
Tortuga 2 A két kincs HU....2 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................3 990
Two Worlds 3 990
UFO Afterlight HU 2 990
UFO Földönkívüliek HU 2 990
Universe at War 6 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Verdák (Cars).....................2 990
Vigyázz, kész, szörf 2 990
Wall-E 6 990
War Front HU 3 990
Warcraft 3 Gold..................3 990
Wh 40K: Dawn of W. Goty .1 990
Dawn of War Soulstorm ...7 990
Warrior Kings: Battles 890
Witcher HU 7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft...............3 490
Burning Crusade.............3 490
BattleChest 7 990
60 napos Gamecard 7 990
World Racing 2 ....1 990
X-Men Legends 2 ....3 990
X-Men 3 ....3 990
Xpand Rally 1 990
Xpand Rally Extreme 4 990
Zoo Tycoon 2 HU 2 990

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.08.01.-08.27., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

CRYSIS WARHEAD®

Kelenföldi Krízishelyzet

írta: Grath

Az első hibát hamar elkövetem, amikor a Warheadet már az első mondatban véletlenül „lekiegészítőzöm". Pócza Zoltán és Balla Domonkos, a Crysis Warheadet bemutató két régi ismerős azonnal leállítanak, és közlik, hogy „Ez nem kiegészítő, annál sokkal több. Még nem a Crysis 2, de ez egy önállóan futtatható játék, párhuzamos történettel, jócskán megváltozott játékmenettel". Vezeklésként megígérem, hogy ezt veletek is megosztom, nehogy bárki is téves előítéletekkel szemlélje a magyar játékfejlesztés eddigi legnagyobb figyelmet kapó alkotását.

EGY KIS HAZAI

Budapesten vagyunk, a város egyik legszebb irodaházában, ahol a Crytek Hungary dolgozik 2007 óta. Februárban is jártunk már itt, akkor a lehető legegyszerűbb megfogalmazáson túl – „egy számítógépes játékon dolgozunk" – semmit nem sikerült kihúznunk a srácokból. És most? Most leültettek minket egy méretes HD tévé elé, Chris kezébe nyomtak egy egeret és egy billentyűzetet, és hagyták, hogy elszabaduljon a pokol.

Erre nem kellett sokat várni, kis túlzással már az első percben annyi látványos akció, scriptelt, hangulatot fokozó jelenet volt, mint az egész Crysisban. Nem kell tovább töprengenem, hogy mit értettek megváltozott játékmenet alatt: az akciót, az intenzitást az egekbe húzták.

Mintha a Crysis legemlékezetesebb jeleneteit vágták volna egymás mögé, úgy sorakoztak egymás után itt az események – csak épp szünet nélkül! A küldetésben egy pilótát kellett elkísérni a sziget másik felére egy páncélozott – és ami fontosabb: felfegyverzett – személyszállítót irányítva. Szinte felsorolhatatlan, hogy mennyi mindenben volt részünk a 15-20 perces pályaszakasz során: megúsztunk egy napalmozást, leszedtünk egy helikoptert, sikeresen felrobbantottunk egy benzinkutat, felborítottunk pár ellenséges terepjárót, és végül helikopter-kísérettel bevettünk egy hatalmas koreai bázist.

MÁS UTAKON

Chris után én is végigjátszottam ugyanazt a részt, direkt más irányokba kalandozva, és teljesen más élményben volt részem. Ő az egyik útblokádnál például kiszállt, és a nanoruha segítségével kommandózta le az őröket, én pedig egyszerűen felborítottam a blokádként szolgáló terepjárókat. Igaz, emiatt szegény gépezet jócskán megsérült, így valamivel később, ahol Chris korábban vígan robogott, nekem jármű híján szégyenszemre be kellett ülnöm a kísérendő pilóta gépébe. Szinte mindent másként oldottunk meg, a mesterlövészek leszedésétől kezdve (ő egy bokorban sunyítva célozta be őket, én az APC gépágyúját használva szinte földig robbantottam az egészet) a bázisra való bejutásig (ő a nagykaliberű fegyverek-főbejárat kombinációt használta, én egy patakban, majd az óceánban is megmártózva hátulról kerültem), a Crysisra jellemző szabadon megválasztható játékstílus tehát nem tűnt el. Akár az is lehetséges, hogy ezen a szakaszon jármű nélkül, bokortól bokorig lopakodjunk át. Sokáig tart, sokkal nehezebb, de a nanoruha okos használatával mindent le lehet győzni, vagy legalábbis elkerülni.

„Psycho története nem feltétlenül az utolsó Crysis-mellékszál, Prophetből is kiváló főhős lenne..."

A Warhead azonban akkor mutatja meg igazi erényeit, ha a játékos, mint mi, szeret lövöldözni. Ebben az esetben a játék által hatalmas számban adott új és régi fegyverek közül azt sem tudjuk, mit válasszunk: shotgunt vagy gránátvetőt, mesterlövész-puskát vagy duál Uzikat! Ezt a játékmenetet tovább segíti a rengeteg mellékes jelenet, amivel a körülöttünk

A Crytek Tours szeretettel meghívja önt és kedves családját egy ázsiai kalandtúrára. Fő programok: vadvízi evezés, szigetjárás és titkos katonai táborok megsemmisítése!

ÚJ ESZKÖZÖK

Néhány más jármű (például egy több felszereltséggel is elérhető apró terepjáró) mellett az ASV, vagyis páncélozott biztonsági jármű a Crysis Warhead nagy újítása a gépek terén. A játékban használt modell ugyan nem közvetlenül valamelyik létező ASV, de igen hasonlít az Irakban hatalmas számban használt M11117-eshez. Érdekes, hogy ebből a gépből az amerikaiakon kívül csak Bulgária tart aktív állományban, igaz, ők csak hét példányt...

dúló háború intenzitását fokozták – hatalmas szállítórepülők húznak el a magasban, bombázók szórnak meg egy bázist a közeli domb mögött, vagy éppen a hegytetőre visszaszorult csapatunkat rohamozza meg harminc ellenség. Mivel a srácok többször is megemlítik a mesterséges intelligencián végrehajtott fejlesztéseket, kicsit félre is vonulok, és megnézem, hogy miként nyírják egymást társaim és az ellenfelek. Tényleg okosabbak lettek, ez azonnal látszik – jobban dolgoznak csapatként, taktikusabban dobálják a gránátokat, nem állnak meg a nyílt terek közepén és nem is tétováznak annyit. Aztán, mikor nekiállok láthatatlanul lopakodni, az is feltűnik, hogy most már nem lehet őket a végtelenségig becsapni ennek használatával.

PSYCHO-LÓGIA

De kicsit túlszaladtam a dolgokon – essen szó most arról, hogy miről is szól Warhead. A Crysis talán egyetlen emlékezetes karaktere a beszédes Psycho névre hallgató angol társunk volt, most ő lép elő főszereplővé. Ő elég határozott ember, a kapott feladatokat végrehajtja, bármennyien is állnak közte és célja között. Psycho elég sokáig mellettünk küzdött az első Crysisban, de úgy félúton más feladatot kapott, és aztán emlékezetes körülmények közt a végjátékban tért csak vissza – na a Warhead az ő útja lesz. A játékidő valamivel kevesebb lesz, mint a Crysisé, de az egyetlen pályaszakasz alapján is látszott, hogy sokkal durvább, sokkal intenzívebb élmény lesz, az ígéretek szerint üresjáratok nélkül. Természetesen az idegenek is visszatérnek, de róluk, azon túl, hogy intelligenciájukat ördögi szintre emelték, még semmi általunk továbbadható információt nem kaptunk.

A Crysis kapcsán az embereknek azonnal két dolog jut az eszébe – hogy milyen észbontóan jól nézett ki, és hogy ennek megfelelően milyen pénztárcaszaggatóan durva gépigénye volt. Az első nyilván pozitív dolog a fejlesztők-

A környezet rombolhatósága természetesen semmit nem csökkent. Sőt, a sokkal intenzívebb akció miatt sokkal látványosabban pusztul az őserdő.

CRYSIS WARHEAD®

nek, egy rendkívül kellemes érzés – az utóbbi viszont kínos dolog, és tenni is csak hatalmas erőfeszítésekkel lehet ellene, hisz a két dolog igen szorosan összefügg.

Mindazonáltal muszáj volt tenni valamit, ezért a magyar programozók kaptak egy körülbelül 600 dollárból összerakott gépet (ugyanezek az alkatrészek nálunk több ok miatt persze többe kerülnek, de az állítás nem változik: egy mai jó középkategóriás gépről van szó), és egy feladatot: High grafikai beállítások mellett ezen jól kell futnia a Warheadnek. Annak a Warheadnek, amely sokkal több akciót jelenít meg egyszerre, amely sokkal több ellenfelet kezel, sokkal összetettebb mesterséges intelligenciákat modellez. Aki anno szenvedett a beállításokkal a Crysis kapcsán, kísérletezett a különböző opciókkal, hogy hol tudna még nyerni egy-két fps-t a látvány viszonylagos szintentartása mellett, annak ez nyilván sci-fi jelenségnek hangzik, de mi vagyunk a tanúk – a Warhead egy ilyen gépen remekül fut és baromi jól néz ki. Persze azok sincsenek elfelejtve, akik félmilliós csodagépekkel rendelkeznek, az ultrahigh beállítási szintek, élsimítások, DX10 és extrém felbontások most is elérhetők.

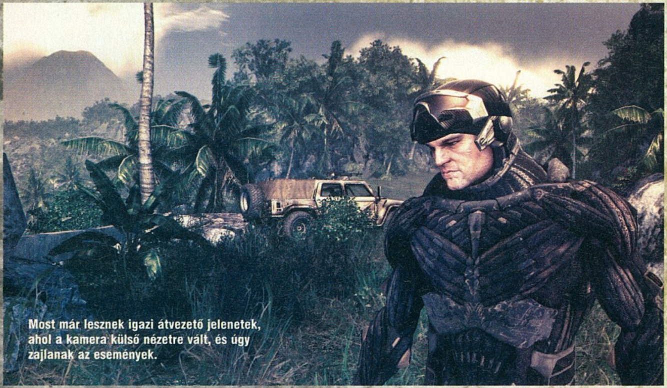
Sőt, nem csak jól néz ki, de jobban néz ki, mint az alapjáték! A magyar programozók és az őket segítő grafikusok ugyanis a játék minden porcikáját átnézték, és mindenhol javították, políroztak, optimalizáltak. És ennek felsorolhatatlan előnye volt – szinte minden jármű textúráját* lecserélték, minden effektet meggyúrtak, hogy kevesebb erőforrást fogyasszanak, ráadásul kaptunk egy globális bevilágítási rendszert, aminek köszönhetően valahogy az egész játék sokkal szebbnek, részletesebbnek tűnik, ráadásul alig foglal további erőforrásokat.

„A Crytek ma már négy stúdióból áll, és ez az egyetlen bejelentett játékuk. Vajon min dolgoznak még...?"

Az optimalizálás egész a megjelenésig, sőt azt követően is tart majd, így sokkal többen tudják belevetni magukat a Crysis buja dzsungeleibe. Ez pedig rendkívül fontos, hisz bizonyos értelemben a Crytek jövője és PC-exkluzivitása függhet attól, hogy mennyien veszik meg a Warheadet. Ahogy Cevat Yerli, a Crytek-család legfőbb szóvivője nyilatkozta az E3-on „a Crysis meglehetős siker volt, másfél milliós eladás felett járunk – de elkeserítő, hogy minden legálisan eladott Crysisra 15-20 letöltött, ellopott példány jutott." Cevat megerősítette, hogy egy korábbi nyilatkozata, miszerint fontolóra veszik a konzolra terjeszkedést, sokban függ a következő Crysis epizód eladásaitól – „majd meglátjuk, hogy teljesít a Warhead", nyilatkozta.

Éppen ezért mindent bevet mind a kiadó, mind a fejlesztő, hogy a lehető legszélesebb legyen a potenciális vásárlók tábora. Mint említettük, komoly optimalizálások voltak a motorban, így a közepes géppel rendelkezőknek nem diavetítésben, hanem rendes játékélményben lesz részük. Az EA annyival járul hozzá ehhez, hogy igen vonzó csomagot raktak össze: nálunk a magyar szinkronnal ellátott Warhead 7990 forintos induló áron kerül a boltokba.

Apropó szinkron! Mint említettük, Psycho története igen magas fordulatszámon pörög, és ennek megfelelően a beszólások is durvábbak,



Most már lesznek igazi átvezető jelenetek, ahol a kamera külső nézetre vált, és úgy zajlanak az események.

Ezt a részt sajnos már nem tartalmazta a demó. Mi sok meglepetésre készülünk...

Új Crysis, magyar fejlesztőktől

Lehet, hogy cseppet sem valósághű, de a mi kedvenc új fegyverünk az Uzi-kombó volt

akciófilmesebbek lettek. Csak úgy repkednek a fuckok jobbra-balra, ennek megfelelően eredetileg a magyar fordítás is párját ritkítóan durvára sikerült. A fejlesztők kicsit túlzottnak érezték a trágárságot, ezért itt-ott szelídebben fogalmazza meg magyarul Psycho, hogy mit érez ellenfelei ellen, mint angolul... És ha már az audio-részlegnél vagyunk, mindenképpen megemlítendő, hogy a nagyzenekari hangzást is lecserélték, Inon Zur helyett a Crytek Hungary zeneszerzői alkották meg a sokkal pergősebb muzsikát. Mit ne mondjunk, jót tett a játéknak!

"Na jó, elég a természetjárásból, a kirándulásból, keressünk egy kis hiriget!"

IHLETFORRÁS

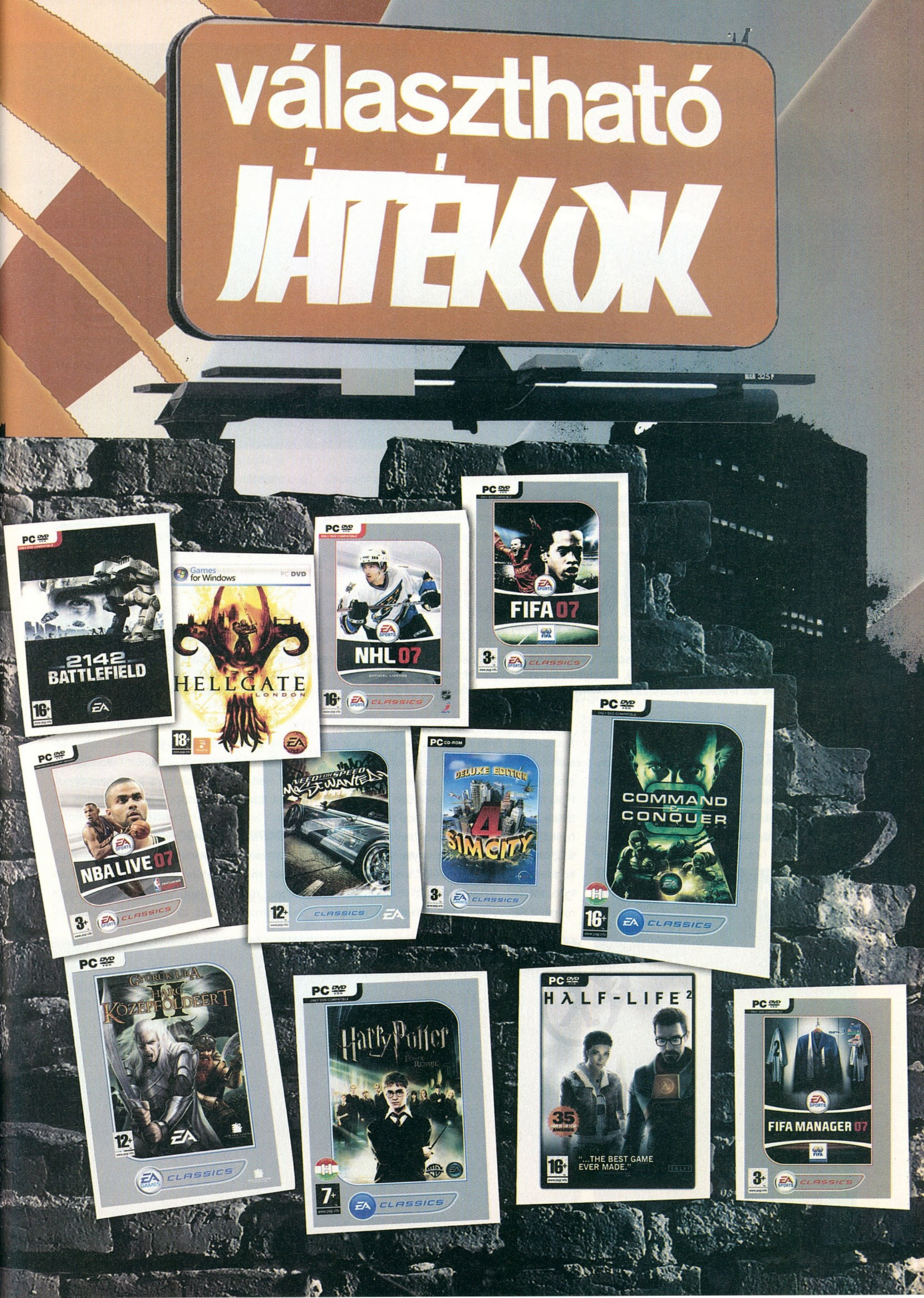
Megint Chris játszik, ajkán kegyetlen vigyor, ahogy épp lila füstködből lézerirányzékos puskával rohamozó (hihetetlen látvány!) katonák tucatjait mészárolja, én pedig faggatom a srácokat – kitől jött az ötlet, a megváltozott koncepció gondolata. „Mindig is tudtuk, hogy lesz egy újabb Crysis epizód, már bőven az alapjáték megjelenése előtt, és az is biztos volt, hogy nem ugyanazt akarjuk, csak kicsit más pályákkal, hanem valami más játékélményt akarunk adni. Aztán jött a remek ötlet, hogy Budapestre is terjeszkedjen a Crytek-család, és ezzel a lehetőség, hogy mi készítsük el ezt az epizódot", mondja Zoli. „Az akciófilmes érzés volt a fő koncepció, mindent ennek vetettünk alá. Új fegyverek, okosabb ellenfelek, még több járműves rész – és nem tudom észrevetted-e, de most már nem kell egyenként megfognod minden lőszeres dobozt, hanem automatikusan begyűjtöd őket", teszi hozzá Domonkos.

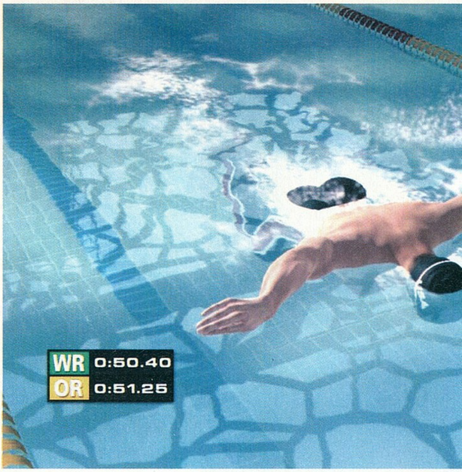
A Crysis Warhead szeptemberben kerül a boltokba, tehát mikor ott jártunk, még nagyjából egy hónap volt hátra a fejlesztésből, mire ezt olvassátok, még kevesebb. Dolog pedig még van bőven. Ott van például a multiplayer – az alap Crysis minden ilyetén tudománya mellett jön egy új játékmód is, mégpedig a frankfurti stúdióból. Ez milyen lesz? – csapok le azonnal plusz információra éhesen. „Nem tudjuk" hangzik az aligha hihető válasz, amit kaján vigyor kísér. Hát megint itt vagyunk, megint a titkolózó Crytekbe ütköztünk. Elég egy ártatlan kérdés – tudják-e már, hogy mi lesz a következő játék, vagy ez majd csak akkor dől el, ha kipihenték magukat a nagy hajtás után? – és az egekig csigázzák kíváncsiságunkat egy újabb vigyorral előadott válasszal: „persze, hat évre előre megvan minden Crytek stúdiónak a jövőképe". További információkat legfeljebb kínzással lehetne kiszedni belőlük, de arra – bűnös hanyagság! – nem készültünk. Sebaj, ha a Warhead csak az első alkotásuk, képzeljétek el, mit fog művelni a Crytek Hungary két-négy-hat év múlva. Mi mindenesetre már most előjegyeztük magunkat évenkénti látogatásokra...

Hogy mi volt az E3 legfőbb tanulsága a fejlesztők számára? Hogy mindenki imádja felkapni a patkányokat, és aztán azokat hajigálni jobbra-balra. Az eredmény? egy új, ultrarészletes patkánymodell...

CRYSIS WARHEAD®

FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%? WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES


választható
JÁTÉKOK
PC DVD
2142
BATTLEFIELD
16+
Games for Windows
PC DVD
HELLGATE
LONDON
18+
PC DVD
NHL 07
16+
CLASSICS
PC DVD
FIFA 07
3+
CLASSICS
PC DVD
NBA LIVE 07
3+
CLASSICS
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
12+
CLASSICS
PC CD-ROM
DELUXE EDITION
SIMCITY 4
3+
CLASSICS
PC DVD
COMMAND & CONQUER
16+
CLASSICS
PC DVD
GYŰRŰK URA
HARC KÖZÉPFÖLDÉÉRT
II
12+
CLASSICS
PC DVD
Harry Potter
7+
CLASSICS
PC DVD
HALF-LIFE 2
35
16+
"...THE BEST GAME EVER MADE."
PC DVD
FIFA MANAGER 07
3+
CLASSICS



Ötkarikás játékok írta · NightBagoly

BEIJING 2008

fejlesztő > Eurocom Entertainment kiadó > SEGA web > www.olympicvideogames.com

A nyolcvanas évek végén alapított Eurocom, és a valaha a konzolpiac egyik legnagyobb szereplőjeként elhíresült, mára kiadóvá csökevényesedett SEGA arra vállalkozott, hogy az idei, Pekingben tartott olimpiát virtuális változatban hozza el nekünk. A cégek előtt két lehetőség volt: vagy a Commodore 64 óta a stílus velejárójának gondolt „nyomkodd a gombokat" stílust folytatják, vagy teljesen újragondolják a műfajt.

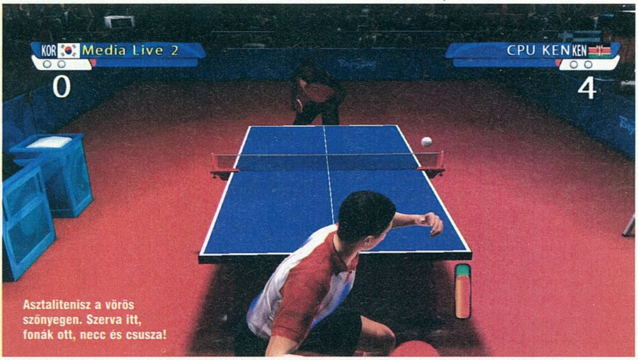
Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy amióta léteznek videójátékok, azóta kísért minket az olimpia digitális szelleme. A világ legnagyobb sporteseményét – amelyet négyévente rendeznek meg – már akkor is megpróbálták virtuális formába önteni, amikor még csak pár tucat vásárlóra számíthattak, napjainkban pedig, amikor a videójátékipar lassan, de biztosan Hollywood fölé nő, egyszerűen elképzelhetetlen lenne egy ilyen alkalom sportprogram nélkül. Miután az elmúlt években a stílus (meg a sportprogramok zöme) egybenőtt a „nyomkodd a gombokat ész nélkül" megvalósítással, igen merész húzásra kellett volna elszánnia magát a SEGA-nak, hogy valami újat alkosson (illetve, alkottasson a program fejlesztőbrigádjával, az Eurocommal) – „sajnos" azonban ezt nem merték meglépni, így a játék pont olyan, mint a több tíz esztendős elődök.

A NAGY UTAZÁS

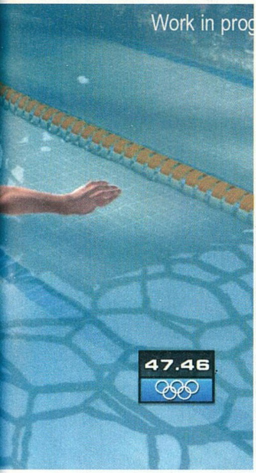
Kolonics György kétszeres olimpiai és tizennégyszeres világbajnokunk a pekingi olimpiára való felkészítő edzés során rosszul lett és tragikus hirtelenséggel elhunyt. 36 éves volt. Biztos arannyal és egy igazi példaképpel lettünk kevesebbek. Kedvenc könyve, Jorge Semprúntól A nagy utazás című volt... Jó utat, Koló! Hiányozni fogsz!

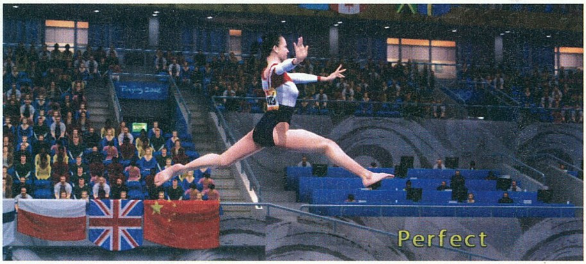
OLIMPIA, TE CSODÁS!

Azt hiszem nem lepek meg senkit azzal, ha a játékot megpróbálom először a technikai oldaláról megközelíteni, elvégre nem árultam zsákbamacskát, ez az egyetlen, amivel tu-



Asztalitenisz a vörös szőnyegen. Szerva itt, fonák ott, necc és csusza!





A tökéletes mozdulatokhoz azért nem árt gyakorolni, nem fog menni elsőre...

lajdonképpen merészen előrébb léphettek a fejlesztők, ha már a stílus maradt a régi. Pár esztendeje a motion capture mozgás pont akkora álom volt, mint a HD televíziók – napjainkban azonban már a legutolsó stratégiai játékra is ferde szemmel nézünk, ha nem hoz magával tökéletesen lemodellezett mozgásokat - egy olimpiai programban pedig egyenesen eretnekség lenne. Hála az égnek szó sincs ilyen téren igénytelenségről – a 32 nemzetközi csapat (köztük Franciaország, USA, és Oroszország is helyet kapott) minden egyes tagja bámulatosan fest a monitorunkon. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy az Eurocom aktuális terméke áll legközelebb a valósághoz, már ami az emberi megjelenítést illeti, hiszen elképesztő, már-már fotorealisztikus, felismerhető modellek köszönnek vissza ránk a képernyőről. Természetesen ez csak a jéghegy csúcsa – a már említett mozgásdigitalizálásnak hála a virtuális sportolók nem csak dögösen néznek ki (ezt néhány hölgy esetében tessék a szó szoros értelmében érteni!) de minden mozdulatuk annyira reálisnak hat, hogy olykor-olykor az ember el is felejti, hogy nem egy televízióközvetítéssel, hanem egy videójátékkal van dolga. Bár szeretek fanyalogni az apróságok miatt, az Eurocom grafikus csapata modell-téren annyira elhúzott a tőlem elvárt közepes szinttől, hogy egy rossz szavam nem lehet velük kapcsolatban.

„Visszatér a régi hangulat, és a kontrolleres mozdulataink is a nyolcvanas éveket idézik... ”

Ám, mivel a játék nem csak a szereplőkből áll, érdemes pár szót ejteni a környezetről, amely szintén követi a sportolók által felállított mércét: precízen lemodellezett stadionok, remekül ábrázolt szurkolói tömegek, és elképesztően hiteles, valódi olimpiai hangulat vár ránk, ha a Beijing 2008-at választjuk.

Ahh, micsoda kidolgozott idomok, micsoda kecsesség - digitális tökély.

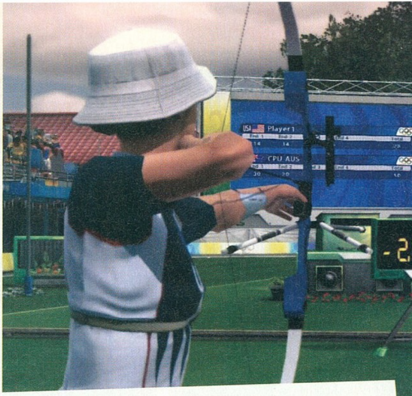
Hangok terén már nem ennyire hibátlan a helyzet – a tömeg őrjöngése, a kommentátor benyögései igen korrektek, éppen csak nagyon kevés van belőlük, a menüben szóló tuctuc muzsikától pedig már akkor is égnek állt volna a hajam, amikor még nem úgy gondolta a világ, hogy minden programba kilószámra kell ömleszteni az ilyeneket. Amit a brigád javára lehet írni, hogy ezek sem rontják le az összképet, pusztán a hozzám hasonló szőrösszívű tesztereknek adnak egy kis fogást – ezt amúgy egy kicsivel több munkával és odafigyeléssel simán el lehetett volna kerülni.

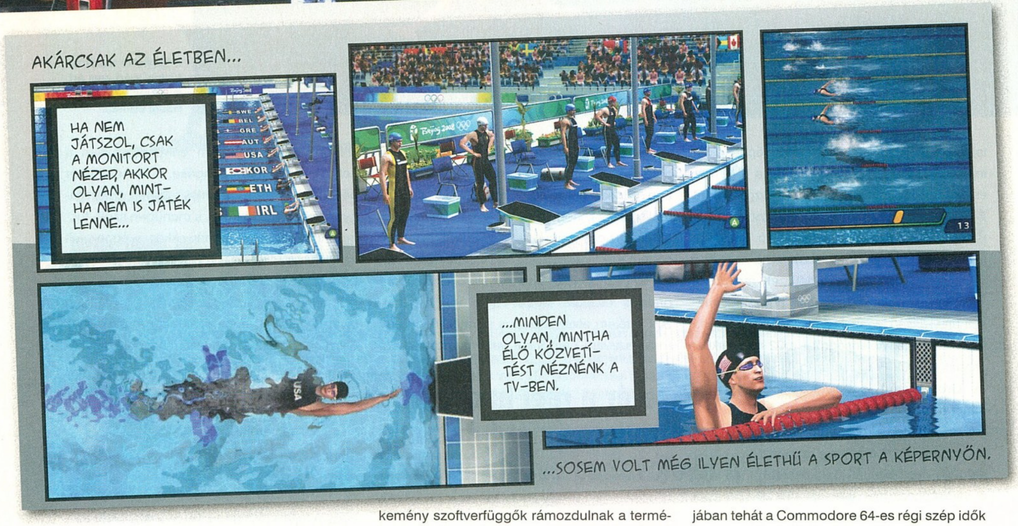
NYOMD A GOMBOT!

Többször említettem már a cikkben, hogy a fejlesztőbrigád előtt két, egymástól tökéletesen elkülöníthető út állt: az egyik, hogy fogják a nyolcvanas évek óta divatos ész nélküli gombnyomogatásból álló irányítást, és gyönyörű grafikával látják el, a másik, hogy

HD OLIMPIA

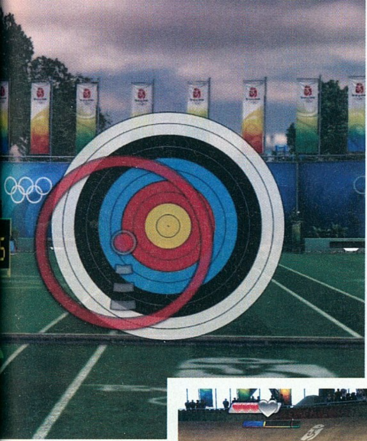
Egy-két évtizede még annak is örülhettünk, ha szellemkép nélkül élvezhettük az olimpiai játékok közvetítését, most pedig, alig pár évvel az ezredforduló után hazánkat is elérte a HD-láz: a Magyar Királyi Televízió az arra alkalmas kábelhálózatokon immáron tűéles képpel, Full HD felbontásban hozza el nekünk a világ legnagyobb sporteseményét. Bár a forintmilliárdokba kerülő technológiai átállást sokan bírálják (egy esztendeje a háztartások alig 5%-ban volt még a technológiára alkalmas HD televízió) annyi bizonyos, hogy a fekete fehér - színes átállás óta ez a legnagyobb fejlődés az adó történelmében.

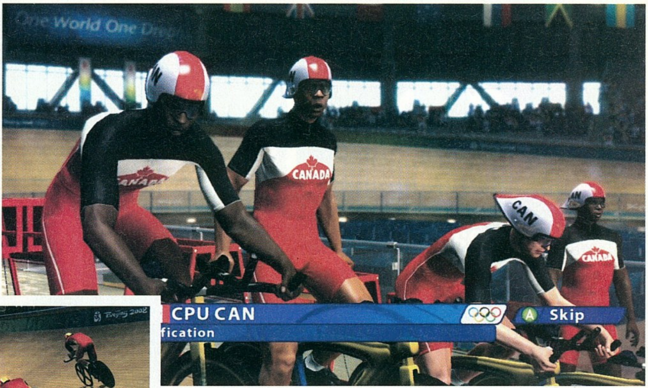


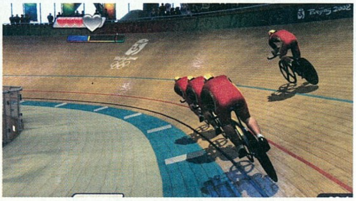


megpróbálnak némi innovációt a programba nyomni. Miután azonban az olimpiai játékok soha nem annak a rétegnek készültek, akik egy Grand Theft Auto 4-et adott esetben hetekig játszanak, ha az utóbbit választják, fenntállt volna a veszélye annak, hogy a kőkemény szoftverfüggők rámozdulnak a termékükre, a többiek azonban sikoltva menekülnek – az olimpia pedig így, virtuális formájában is üzlet, így nem csoda, ha a cég végül is úgy döntött, marad a jól kitaposott ösvényen.

A 2008-as olimpiai játékok hivatalos programjában tehát a Commodore 64-es régi szép idők köszönnek ránk vissza. Futhatunk 100 métertől másfél kilométeren át, akár akadályokkal megtűzdelve, ugorhatunk magasra, hosszasan, vagy éppenséggel rúddal, vethetünk diszkoszt, kalapácsot és gerelyt, úszhatunk háton, pillangóban vagy mellen, gimnasztikázhatunk, lőhetünk és asztaliteniszezhetünk - több, mint 30 különböző számban próbálhatjuk ki magunkat. Azonban teljesen mindegy, hogy mit választunk, akárcsak a régi szép időkben, most sem a gyakorlás, hanem elsősorban a reflexek, másodsorban a ritmusérzék, harmadsorban pedig a célzóképességünk lehet az, amely győzelemre segíthet bennünket magányosan vagy a barátaink ellenében. A különböző versenyszámok bonyolultsága egy döglött heringével vetekszik – a jól eltervezett tutorialoknak hála pedig tényleg bárki másodpercek alatt átláthatja a „nyomj két gombot ész nélkül", az „érintsd a felvillanó gombokat", illetve a „találd el a célpontot" mechanizmusokban rejlő ókori igazságokat. Ha kicsit komolyabban szeretnénk venni a programot,





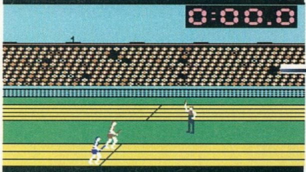


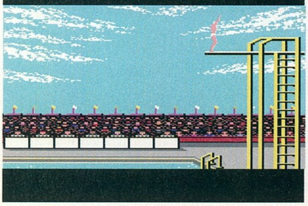
A helyszínek, a kidolgozás, minden szinte tökéletes!

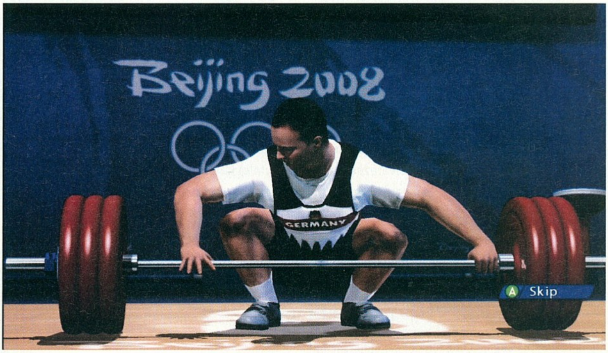
> "Sajnos a felhozatal nem teljes, sok sportág kimaradt a repertoárból, ahogy jó pár nemzet is..."

EGY LEGENDÁS JÁTÉKOLIMPIA

Miután az olimpiai játékok kis túlzással emberemlékezet óta végigkísérik a történelmet, nem csoda, ha a játékipar is megtalálta bennük a számítását. Azt hiszem azok számára, akik birtokoltak egyet a Commodore 64-es csodák közül, egyből beugrik a Summer Games II, amely két dolog miatt maradt örök emlék mindenkinek: egyrészt mert nyolc különböző játékban próbálhattuk ki benne magunkat, másrészt pedig azért, mert akár csak a SEGA mostani gyöngyszeme, ez is leginkább a kontroller ész nélküli rángatásáról – csapkodásáról szólt: az én generációm közül valószínűleg jó néhányan temették kedvenc szórakozásuk vezérlőjét a program miatt.

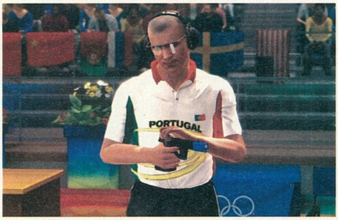






megtehetjük – még ilyenkor sem kell aggódnunk azon, hogy elveszünk a részletekben, pusztán a választott csapatunkat a különböző versenyszámok során kapott pontokból tuningolhatjuk – nyolcféleképpen. A győztes versenyek, az ügyes manőverek, valamint a fedett pályás kalaplengetésben elért eredményeinknek hála nyolc statisztikánkat módosíthatjuk majd menet közben – többek között a sebességet, a kitartást és a pontosságot is – amelyek fejlődése bár látvá-

Nem, az ott nem piros kerékpárgumi, szóval otthon ezt senki ne próbálja ki...



Végre egy játék, amelyben bármennyit lőhetünk, egy életet sem oltunk ki vele...

nyosan nem befolyásolhatja a játékmenetet, segíthet, hogy az internetes flashjátékokkal ellentétben a Beijing 2008-at ne unjuk meg tíz perc alatt – és legalább 15 percen keresztül képes legyen magányos szórakozást nyújtani.

A kulcs azonban most a magányoson van - ahogyan az már csak lenni szokott, az ilyen játékok a történelem kezdete óta akkor voltak szórakoztatóak, ha valaki mással karöltve próbáltuk ki őket. Míg a legtöbb, multiplayer összecsapásra kihegyezett programban a játékos gyakorlottsága hoz eredményt, és a megjelenítésben zömmel nagy szerepet játszik a vér és az erőszak, továbbá igazából csak barátokkal együtt lehetett kipróbálni, addig a Beijing egyszerű mechanizmusa és játékmenete akár az egész családot elvarázsolhatja – nem fog szörnyülködni apu és anyu, ha ezzel töltjük a szabadidőnket. Személyes tapasztalat, hogy akár csak C64-en annak idején, most is azon kaphatjuk magunkat, hogy kikapcsolódás közben édesapánk, testvéreink, sőt, még a szomszéd is megjelenik a monitor előtt, és mire észbe kapunk, már egymást hangosan biztatva zajlik a nagy ereszd el a hajam. Adott esetben én vagyok az első, aki egy egyszerű minijáték gyűjteményt képes elküldeni a fenébe, de akkora élmény volt édesapám és nővéreim ellen távfutni, hogy esetünkben képtelen vagyok a negatív véleménynyilvánításra – ez a játék meg sem közelíti korunk HC csodáit, ezáltal (az összetettség hiánya, valamint a pofonegyszerű mechanizmus miatt) tényleg bárki számára szórakoztató lehet, feltéve, ha rendelkezik legalább egy kontrollerrel. Nem köntörfalazok: akármennyire is igyekeztek a fiúk élvezhetőre varázsolni a billentyűzetes irányítást, egyszerűen élvezhetetlen a program ebben a megoldásban, pláne egy jobb minőségű (Xbox 360-as kontroller példának okáért tökéletesen megteszi) gamepadhoz viszonyítva. A vad billentyűcsapkodás időnként sokak kedvencét, a sípoló Windows-effektet is előhozhatja, ilyenkor pedig, miután néhány játék pokoli nehéz, nem csak az eredményünk, de bizony – vérmérséklettől függően – akár a perifériáink testi épsége is komoly veszélybe kerülhet.

“Nem bonyolult program, de olyan, amivel végre az egész család jól szórakozhat...”

Itt a vége, fuss el véle, ahogyan azt jó párszor leírták már előttem. A Beijing 2008 tökéletes mintapéldája annak, hogyan kell nagy tömegeket is megérintő, kikapcsolódást nyújtó szoftvert alkotni – az egyszerű, de nagyszerű minijátékok zöme, a látványos grafika és a remek olimpiai hangulat a család minden tagja számára szórakozást jelenthet. Egyetlen hibájának talán pont ezt róhatjuk fel (mármint azon kívül, hogy a magyarok kimaradtak a választható csapatok közül): azok, akik hozzászoktak az összetett és bonyolult programokhoz, valószínűleg hamar elfordulnak tőle, ami igen komoly hiba volna. Ennek az iparnak ugyanis még mindig a szórakoztatás a célja, az Eurocom terméke pedig, ha másra nem, erre bizony tökéletesen alkalmasnak bizonyul.

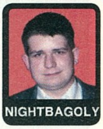
GRATH VÉLEMÉNYE

Számomra mindössze két dolog hiányzott az olimpiát feldolgozó játékból: az olimpia és a játék. Nincs információ a versenyzőkről, a sportágakról, a nemzetek olimpikoni múltjáról, nincs kommentátor, nincs semmi. A játékmenet oldalán nem lehet lejátszani az olimpiára kijutást, nincsenek edzések, nem lehet csak egy adott sportágban versengeni az olimpián; nem, ha nem kvalifikálom magam hármasugrásban és úszásban, akkor agyő kerékpár és agyő íjászat. És ki találta ki azt az állatságot, hogy a versenynapok között vehetek magamnak tápokat – mi ez, ha nem a dopping modellezése? És akkor a kontrollernyűvő versenyszámokról nem is beszéltem – maradjunk annyiban, hogy a 800 méteres futás kinyírta több ujjamat, és hogy ami jó volt '84-ben C64-en, az 2008-ban már a borzalmas kategóriához sem elég jó... A Beijing egyetlen előnye, hogy jó sok játék van benne, de mivel mind élvezhetetlen, és egyik sem több egy pocsék minijátéknál, ez is hátrány igazából.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A SEGA legújabb olimpiai gyöngyszeme tulajdonképpen egy nagy minijáték-gyűjtemény - és mint ilyen, pont annyira családbarát, mint az összes elődje volt. Időnként frusztráló, de akár a nagymamit is leültethetjük a gép elé.



NIGHTBAGOLY

PRO:
+ Nagyon jól néz ki
+ Az egész család szórakozhat vele

KONTRA:
- Pár játék el lett szúrva
- A hugi lenyúlhatja miatta a gépet

JÁTÉKÉLMÉNY:

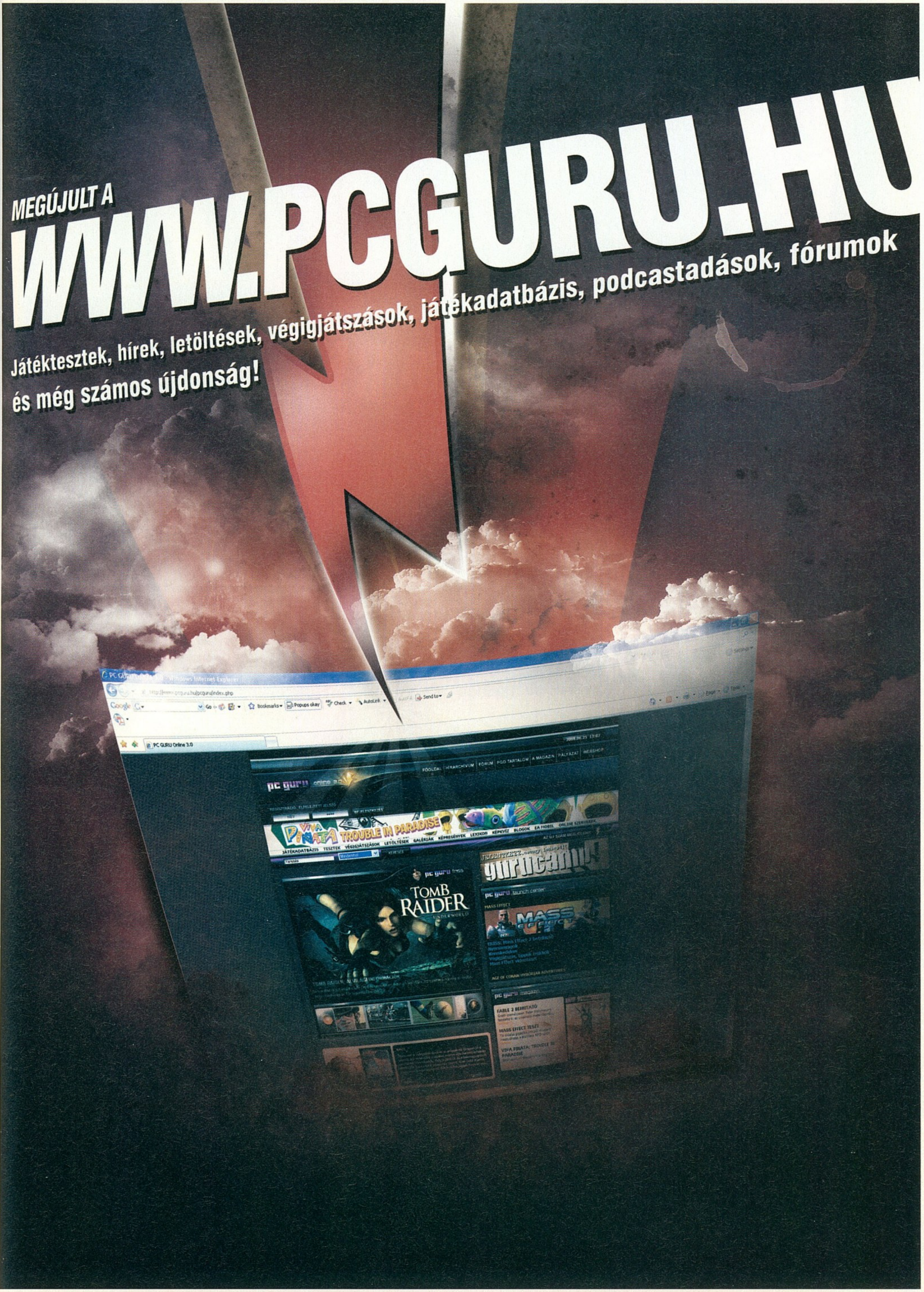
7.0

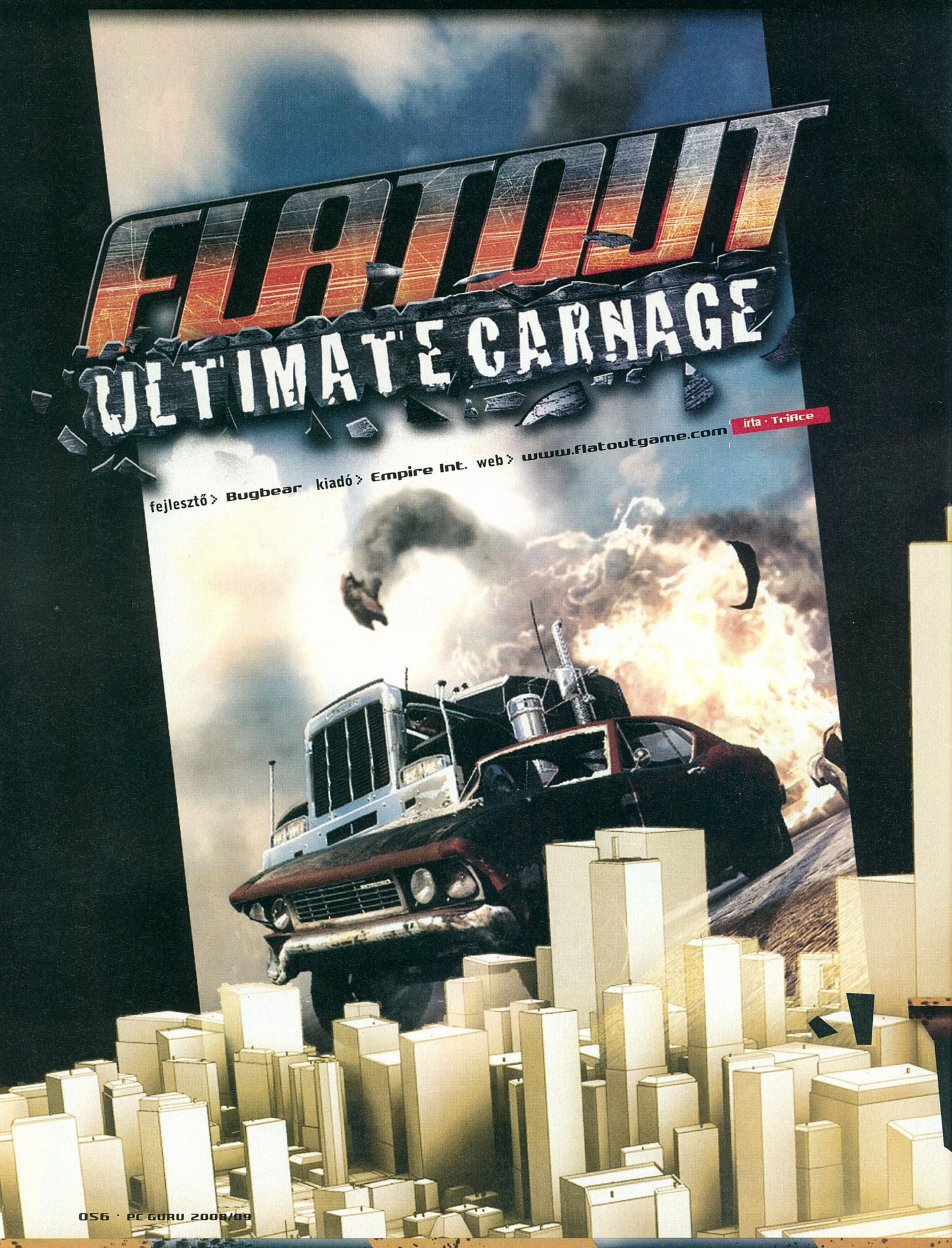
A SEGA producerelte 2008-as olimpiai játék kicsiknek és nagyoknak is szórakoztató a maga módján.

WWW.PCGURU.HU/1124

FIFA 07	93%
PRO EVO 2008	92%
PRO EVO 6	92%

GÉPIGÉNY: PIV 2,4 GHz-s processzor, 1 GB RAM; Windows XP vagy Vista, 128 megás PS 3.0 kompatibilis videokártya


MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!



írta · TriAce

fejlesztő > Bugbear kiadó > Empire Int. web > www.flatoutgame.com

A finn székhelyű BugBear a millenniumi 2000-es esztendő óta van jelen a videójáték-piacon. Már a kezdetek óta különböző területeket felölelő autóversenyes játékokat készítenek, melyek közül a legismertebb a FlatOut című roncsderbis mestermunkájuk két része. A folytatás a sorszámozást elhagyva eredetileg csak X360-verziónak készült, de a felső vezetés végül úgy döntött, hogy idén nyáron kiadják számítógépekre is.

Bár nem mai darab az Ultimate Carnage - hiszen port -, azért még mindig elég dögösen néz ki...

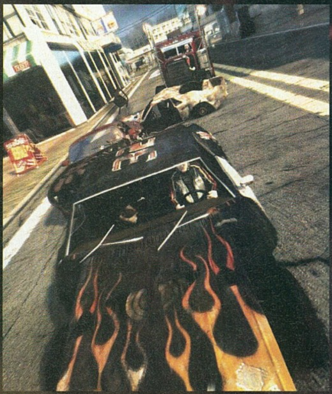
Hajdanán még a Reflections- és a Psygnosis-féle Destruction Derby öntötte digitális formába a roncsderbizés világát, majd a folytatással olyan magasra tette a lécet, hogy sokáig egyetlen tisztességes kihívója sem akadt. A hosszú kihagyás után rögvest két új franchise indult útjára, amelyek versenybe szállhattak, noha teljesen új irányból közelítik meg a témát. Az egyik ilyen a Burnout, amibe lassan, de biztosan belekóstolhat a számítógép-tulajdonosok köre - ez képviseli az arcade, de szintúgy baromi jó, adrenalinban gazdag zúzdát. A másikat már bonyolult lehet kitalálni – igen a FlatOut az, ami viszont sokkalta közelebb áll a kategóriateremtőhöz.

“A FlatOut nem hagyott el minket, a konzolosok után végre mi is megkapjuk az adagunkat.”

Szóval van itt nekünk egy számozatlan folytatás. A szám joggal hiányzik, mivel eredetileg a PC-s változat eszébe sem jutott a kiadónak, s ez meg is látszik rajta. Egyszerű: az Xbox 360 közönségének túlnyomó része sohasem játszott az első vagy a második résszel, így nekik teljesen új volt minden, amit kaptak. Gondolom az ellentmondás immár nyilvánvaló, a PC-sek nagy valószínűséggel találkoztak a második résszel, így ők már egy erős folytatásra vágynak - hát ők várhatnak még. De ettől még a FlatOut UC tisztességesen megállja a helyét, felemás, kicsit a második rész különkiadásának ható tartalma ellenére is. Viszont a feljavított vizualitásnak hála talán sokkalta több olyan játékost elérhet, akik soha nem is hallottak erről a stílusról, mert boltba bemegy, dobozképek alapján vacillál egy keveset, felkiált „hú ez bizony klafa", majd kasszához siet.

Elmélkedés vége, foglalkozzunk azzal, amit most kaptunk, mert ettől függetlenül a nyári pangásban jó kikapcsolódást nyújthat, főleg most, hogy vihar vihart ér (azért még bízok augusztus naposabb időjárásában, a program ősszel se lesz rosszabb).

A beugró céglogókat és az intrót elnyomogatván a főmenübe érkezünk, ahol a soro-



Ha ügyesek vagyunk, lángokat nem csak a motorháztetőre festve csalhatunk elő...

FLATOUT 1

Az első roncsderbis móka 2004-ben jelent meg. Többnyire szép látványvilágával és az ehhez társuló relatíve nehéz szimulációjával vívta ki a játékosok elismerését.
Ebben a részben még az autónk viselkedésére is kihatással voltak a különböző sérülések – sokan emiatt túl nehéznek is tartották a játékot. A hálózati játék ebben a fejezetben még nem szerepelt, de ennek ellenére is elegendően sikeres volt ahhoz, hogy a készítők belevágjanak a folytatás elkészítésébe.

A TÖRÉSMODELL AZÉRT MÉG MINDIG IMPOZÁNS...

...EGÉSZEN ELKÉPESZTŐ ZÚZÁSOKAT HAJTHATUNK VÉGRE A SEGÍTSÉGÉVEL.

A város nincs biztonságban a verdáinktól, minden az áldozatunkká válhat.

Belülről is követhetjük az eseményeket, de így lemaradunk a legszebb pillanatokról.

zatra jellemzően ismét kellemes rockmuzsikák kezdik megadni a játék alaphangulatát. Ismét több tucat valódi és jó zeneszámot húztak be a program alá – az ember szinte a plasztik gitárja után kapna, hogy eljátssza őket. Lehetőségeink többnyire ismerősek lehetnek azoknak, akik már találkoztak a FlatOuttal: indíthatunk karriert vagy belekóstolhatunk valamelyik másik játékmódba, már amelyik épp meg van nyitva előttünk. Minden versenyszám, legyen az a bajnokság vagy sima időfutam a bomba ellen, alapesetben a gyorsaságunkra és a nitróhasználatra épít. A feljavult grafikai motor eredményeképpen pályánként már 8000 objektum, tereptárgy várja, hogy átrongyoljunk rajta, növelve ezzel a gyorsítógáz mennyiségét. Ám mivel egy többnyire realisztikus fizikai motor próbálja ténykedésünket lemodellezni, nem mindegy, hogy mit és hogyan zúzunk porrá. Egy egyenes szakaszon egy kerítéssor kiszakítása eszméletlenül lelassítja az autónkat, és ehhez közel sem társul annyi turbózási extra, hogy a sebességvesztést teljes mértékben kompenzálni tudjuk. Nehéz. Karrier módban a helyezésekért osztják az igazán nagy pénzt, és hogy versenyképesek maradjunk, ebből kell bitang mennyiséget összegyűjtenünk, hogy mindig a megfelelő típusú és erejű verdával induljunk neki a megmérettetésnek. Három kategóriára osztja a játék a vásárolható autók típusát: derby, verseny és utcai kasztokra. Ez meghatározza a súlyukat, kezelhetőségüket, sebességüket, úttartásukat a különböző helyszíneken és helyzetekben. Küllem alapján többnél is fel lehet fedezni azt, hogy melyik valóságban is

FLATOUT II

2006 nyarán meg is érkezett a várva várt folytatás, s ahogy annak lennie kell, mindenben felülmúlta az első részt. Igaz, többen kicsit nehezteltek arra, hogy az első rész nehézségéből valamelyest visszavettek a készítők, de ennek a hatása meg is mutatkozott az eladásokon, hiszen több millióan tették le a voksukat mellette. Immáron az internetes játék is bekerült, s az sem volt utolsó tényező a mi szempontunkból, hogy kapásból az EVM égisze alatt jött ki, azaz pazar kétezer forintos áron.

A ragdoll móka egyes pályái eszméletlen plusz élményt kölcsönöznek a programnak.

Hatalmas romhalmazok lehetőségét vetíti előre a program, s nekünk nem szabad csalódást okozni.

létező autó mintájára készült (a Ford Mustang itt Road King), ám ahogy az már megszokott, ilyesféle játékhoz nem igazán jártak az eredeti nevek és jogok…

A szorzórendszer, ami a helyezésünk után jár, és a rombolással elért egységeink számát sokszorozza, kicsit érdekesen van súlyozva, mert a harmadik és második helyért is négyszerezést ad, míg az első helyen való leintésért csak ötszörözőt. Furcsasága abban rejlik, hogy nyerni piszok nehéz, az aktuális éllovas rendre utcahosszal elhúz a mezőnytől, így befogni főképp precíz, szép vezetéssel, gyors körök letételével lehet, és hiába a relatíve hosszú futamtávok, ha pörögtünk és forogtunk valahol a verseny során, leshetjük a dobogó legfelső fokát. Ennek okán egy versenyt teljesíteni többnyire kétszer tanácsos: egyszer szétvervén mindent és mindenkit, másodjára meg csak a győzelemre koncentrálva. Az autónk a második résszel behozott rendszer szerint nem lassul le semmilyen szintű rongálódás után sem, szóval bátran leszaggathatjátok a mintegy 40 alkotóelem mindegyikét. Nem foglak most titeket számokkal fárasztani, de a törésmodell egy tisztességeset javult, és noha még mindig nem olyan részletes és látványos, mint egy éles totálkár, a Codemasters szintjét (Dirt, Grid) nagyjából hozza, ami idén még bőven megfelelő.

Ezt a rendszert kiválóan támogatják a pályák, amelyek amellett, hogy látványosak, felfedeznivaló rövidítések és rombolható objektumok (híd leszakítása a mögöttünk jövő örömére) egész sorát rejtik. A felépítés ötletes, persze többnyire abban a tekintetben, hogy szívatós, előre nem látható akadályok vannak szétszórva mindenfelé. A változatosságra továbbra se lehet panasz, hisz a harminckilenc pálya részeként kitekintünk majd városi utakra, a Terminátorban látott csatornákra, vidéki, hegyi szakaszokra, továbbá szép ellentétként

“A FlatOut még mindig az, amiért megszerettük: eszméletlenül atmoszférikus zúzda.”

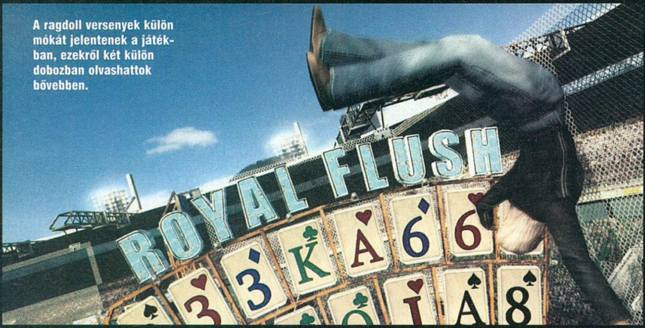
RAGDOLL VERSENYSZÁMOK I.

Tesztbábunak lenni könnyű, mert nem nekünk fáj. Álljon itt azon kegyetlen játékok listája, amiket végigpróbálhatunk a figurán, lelki egyensúlytól függően sajnálva vagy hangosan nevetve, esetleg egyet-egyet mindkettőből. **Kacsázás** (Stone Skipping): Gyorsuljunk, lőjük ki a megfelelő szögben az ipsét úgy, hogy a lehető legszebben kacsázzon a vízen. **Kosárlabda** (Basketball): Magáért beszél, essen bele emberünk a kosárba – jóval nehezebb kivitelezni, mint egy igazi labdával. **Bowling** (Bowling): A hagyományos szabályok érvényesek, döntsünk ki lehetőleg minél több fát, vagy egy lövésből próbáljunk meg tarolni (minden bábú ledöntése egy dobásból). **Kártya** (Flushed): A póker szabályai szerint működik a rendszer. A bábut kilőve a lehető legjobb leosztás eltalálása a cél. A kártyák egy óriási falon helyezkednek el, így ügyességünkön múlik, melyeket szerezzük meg.

Zúzdában nem lesz hiány, mikor többen feszülünk egymásnak, hihetetlen rombolást vihetünk véghez.

versenypályákra és sivatagi vonalvezetésekre is. Megtanulásuk, kitapasztalásuk törvényszerűvé válik a bajnokság valamint a kihívások aranyszintű teljesítéséhez, csakúgy mint ellenfeleink viselkedésének feltérképezése. A játékot futtató kampány erősen épít a mesterséges intelligencia viselkedésére, miszerint a nevesített ellenfeleink különböző habitusokkal rendelkeznek személyenként, és erre nem árt figyelni. A gyakorlatban ebből csupán annyi jön le, hogy a sofőr személyére tekintet nélkül aljas mind egy szálig, szóval az alapvető túlélési ösztöneinket kell bevetnünk az összes ellen. Jóformán az igaz a gép által vezérelt ellenségeinkre (mert azok), amiket Greg5 a második résznél már kifejtett két évvel ezelőtt: túl kell járnunk az eszükön, vissza kell szívatnunk őket a győzelem érdekében, mert alamizsna győzelmet nem fognak adni nekünk. Szám szerint tizenkettedmagunkkal kell mindenütt megmérettetnünk az aranyserlegekért – képzelhetitek, mekkora káoszt képes okozni ennyi autó.

A gépek kezelhetősége is nagyjából ugyanolyan maradt, mint az előző részben, vagyis kellemesen egyensúlyoz a valósághűség és az arcade vonal határain. Gyakorlatban ez annyit tesz, hogy többnyire vígan átroboghatunk mindenen, de egy elrontott kanyarral, vagy tömegkarambollal az autónk pillanatok alatt kiperdül vagy fennakad. A verdák nem pattanak le mindenről úgy, mint egy NFS-ben vagy akár a Burnoutban – és ha tolatásra kényszerülünk, máris búcsút inthetünk a zsíros helyezéseknek. Magyarán ahogy a vezetési modell teszi, úgy kell nekünk is egyensúlyoznunk az autóval, ismét kiemelve a betanulási fázis alatt tapasztaltak megfelelő alkalmazását. Lehet riasztó, de így adja azt a kihívásnak nevezett faktort a játék, ami miatt nem válik könnyen fe-



A ragdoll versenyek külön mókát jelentenek a játékban, ezekről két külön dobozban olvashattok bővebben.

RAGDOLL VERSENYSZÁMOK II.

Magasugrás (High Jump): Ez már sokaknak ismerős lehet, minél jobban fel kell gyorsulnunk az akadályok kikerülése közben és a lehető legmagasabbra kell kilőni a bábut. **Tűzkarikák** (Ring of Fire): Rengeteg, egymás mögött elhelyezett lángoló tűzkarikán kell keresztüllőni magunkat. Természetesen minél több karikán jutunk át, annál több pontot kapunk cserébe. **Csúszókorong** (Curling): Az egyező nevű télisport itteni megfelelőjét takarja. A köveket a kör közepe felé kell taszigálni, úgy jár értük magasabb pont, de ki is üthetőek a helyükről. **Síugrás** (Ski Jump): Ahogy a való életben, itt is egy gyorsító pályán száguldunk majd lefelé, hogy aztán a lehető legtávolabbra ugrasszuk ki a volán mögül a rongybabát. **Darts:** Szintén beszédes játék. A kipakolt táblába kell repíteni jobb sorsra érdemes emberünket a lehető legtöbb pontot összegyűjtve a próbálkozások segítségével. **Baseball:** A távolságra gyúró játékmód, csak itt egy baseballütővel kell kalibrálni a távolságot. Kegyetlen, látványra is. **Foci** (Soccer): A lehető legtöbb védőn kell keresztülverekednünk magunkat és betalálnunk a kapuba. **Góllövés** (Field Goal): Az amerikai futballban szereplő villa alakú kapun kell átlőnünk emberünket, miközben próbáljuk átrágni magunkat a védelmen.

Zenetár

- **32 Leaves** – Waiting
- **A Static Lullaby** – Hang'em High
- **This Is Menace** – Cover Girl Monument
- **Art of Dying** – You Don't Know Me
- **The Classic Crime** – Blisters and Coffe
- **Dead Poetic** – Narcotic
- **Everything at Once** – Boys on The Hill
- **Hypnogaja** – They Don't Care
- **Kazzer** – Fuelled by Adrenaline
- **Manafest** – Wanna Know You
- **No Connection** – Feed the Machine
- **No Connection** – The Last Revolution
- **Opshop** – Nothing Can Wait
- **Point Defiance** – Union of Nothing
- **Sasquatch** – Believe It
- **Supermercado** – Ditch Kitty .
- **The Riverboat Gamblers** – True Crime
- **The Sleeping** – Listen Close
- **The White Heat** – The Is My Life
- **Luna Halo** – I'm All Right

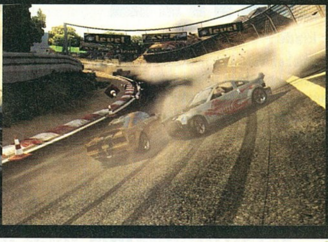
ledhetővé, és egy győzelem megszerzése se válik rutinná, hanem öröm lesz úrrá az emberen, hogy végre sikerült. Ez a mai játékoknál véleményem szerint nem kis szó.

Ha épp nem a karrierünk istápolásán ügyködünk, még nehezebb feladatokat állíthatunk magunk elé a többi játékmód segítségével. A bombával való rohangálás egy igazán kicentizett időfutam, többszöri újraindítás előre borítékolható. A kihívások szekció önmagáért beszél, az egyes számok megnyitása dobogós helyezésekkel lehetséges, a feltételek fixek. Az előző epizódok számomra legjobb része, a Deathmatch aréna újra visszatér. Újak kedvéért: klasszikus egymás totálkárosra törését célzó versenyszám ez egy nagy terjedelmű, de zárt helyen. A hagyományos szabályoktól mindössze annyiban tér el, hogy itt van három életünk, amivel a lehető legtöbb totálkárt kell okozzuk társainknak. Gyakorlatilag sima fraggyűjtés, és egy jó DM-hez méltóan felvehetőek különböző extrák, mint többszörös erejű páncél, gyorsabb manőverezés, extra élet és hasonlók. Oltári móka, önmagában is képes lenne megállni a helyét, hát még ha barátaink ellen kell mindezt tennünk hálózati játékban vagy az interneten. Online is érdemes kipróbálnunk magunkat, mert szerencsére az emberek egyrészt nem csalnak akkorát, mint a gép, továbbá egy profival összeakadva rengeteget tanulhatunk, s ezt kamatoztathatjuk a gép ellen. Multiban csupán nyolc elvetemült eshet egymás karosszériájának, amiért részben kár, azért viszont nem, hogy mindenről van ranglista, így teljes egészében nyomon követhetjük, hogy világszinten hogyan is állunk pusztításügyileg. Versenyszámok tekintetében szerencsére nincs korlát, amit játszhatunk a gép ellen, azt megtehetjük embertársainkkal szemben is, s ez jócskán növeli a szavatosságot.

> **„Konzolon igazi újdonságnak számított, PC-n csak egy harmatosabb folytatás..."**

Végezetül pár szót a technikai aspektusról: a program átlagos gépigénnyel rendelkezik, már ami a 2008-ban kiírt értékeket jelenti, és a maximális részletesség eléréséhez sincs szükség szuperszámítógépre. A látvány ennek ellenére is korrektnek mondható, noha akad nála szebb a piacon, mégis olyan hatást kelt, hogy pont így jó, ahogy van: részletgazdag, jól lemodellezett és csinos ruhába öltöztetett.

A FlatOut: Ultimate Carnage nem váltja meg ugyan a világot, sőt, a saját elődjét sem nyomja le, de mindezt meg lehet neki bocsátani, hiszen ennek ellenére öröm vele játszani. Mondanunk se kell, hogy ha netalántán ez a rész is alacsony árkategóriában jön ki a piacra, akkor mennyire ajánlott vétel. Ellenkező esetben megfontolandó, de a demó vélhetően mindenkinek segíteni fog a döntésben.



Az a minimum, hogy a bójákat elkaszáljuk - hogy ránk váró többi zúznivalót ne is említsük.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Jó lett az új FlatOut, ez kétségtelen, de a második rész után jóval kevesebb újítás szorult bele, mint azt az ember elvárta volna. Én úgy éreztem, hogy hibái ellenére pont annyit ér, mint két évvel ezelőtt, hisz grafikailag, továbbá fizikai modellezés területén és online módban tartotta a szintet, nem lett rosszabb.

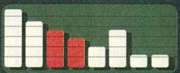
TRIACE

PRO:
- \+ Szebb látványvilág
- \+ Jobb törésmodell
- \+ Pár új mód

KONTRA:
- Nem igazán folytatás
- Kevés újítás a FlatOut 2-höz képest

7.9

JÁTÉKÉLMÉNY:

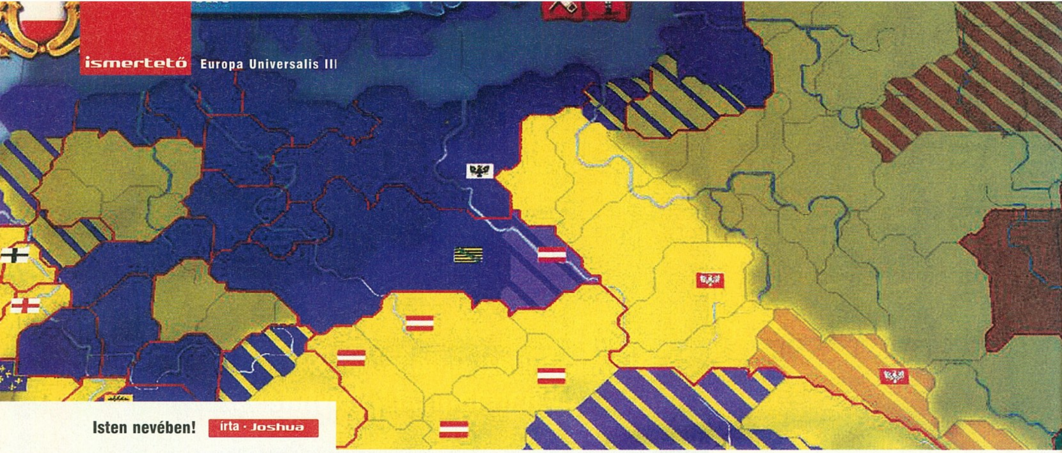


Elstartol a mezőny, nézel, rögtön mélyvíz és kikapsz. De egy igazi játékos nem adja fel, nekiül újra, megpróbálja a pályán felfedezett levágásokat, tereptárgyakat a hasznára fordítani...

FLATOUT	89%
FLATOUT 2	80%

www.pcguru.hu/1159

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 1 GB Ram, 8 Gb HDD, 256 MB VRAM



Isten nevében! írta · Joshua

EUROPA UNIVERSALIS III: IN NOMINE

fejlesztő > Paradox Interactive kiadó > Paradox Interactive web > paradoxplaza.com

Újra és újra szembesülni egy, a kezdetek óta lényegében változatlan alapkoncepcióra épülő játéksorozat egyes részeivel hosszú távon meglehetőst hálátlan feladat: előbb, vagy utóbb, de végül mindenképp elfogy az a megfoghatatlan hajtóerő, ami az épp aktuális inkarnáció kipróbálására ösztönöz. Nos, pontosan ez az érzés kerülgetett az amúgy az egyik legnagyobb kedvencemnek számító Europa Universalis széria In Nomine névre keresztelt legfrissebb darabjának tesztelése közben is, de azért az egyre kevesebb invenciót csöpögtető svédeknek végül mégiscsak sikerült valahogy egy utolsó hasábot hajítani lelkesedésem lassan hamvadó lángjára...

Előljáróban máris le kell szögeznem: az In Nomineben megvalósított változások – az ily módon realizálható, kétségkívül nem kevés profiton túl - szerény véleményem szerint egész egyszerűen nem indokolják, hogy külön kiegészítőbe szervezzék őket.

PIRATES!

Egy ingyenes patch, vagy add-on lényegesen barátibb húzás lett volna – így viszont kétlem, hogy a vételár kipengetése után bárki is maradéktalanul elégedett lenne. De hát mit várunk olyan időkben, amikor a kb. egy hétvégényi munkával összedobott Civilization 4 kiegészítőkért súlyos pénzeket kér az iparági legenda Firaxis? Másfelől viszont ott vannak pl. a Total War: Medieval II küldetéslemezei is, amelyekbe a Creative Assembly több tartalmat zsúfolt, mint ami a konkurenciánál az évtizedes felhozatal. Az In Nomine ezekhez képest valahol félúton helyezkedik el – ám sajnos azt kell, hogy mondjam, némiképp közelebb az „isteni" Sid és bandája által preferált, indokolatlanul lehúzós modellhez.

No de lássuk sorban azokat az aranyárban mért fejlesztéseket! Az első és legszembetűnőbb változás az óriási gyarmatbirodalmak létrehozása ellen ható folyamatok megerősítése. Például okáért az alapjátékban nem túl gyakori felkelések ereje és kiterjedése legalább egy magnitúdóval megnőtt, sőt, a rebellisek immár saját politikai célokkal is rendelkeznek, amely lehet nemzetünk fáradtságos munkával kialakított konstitúciójának saját szájízüknek megfelelő átszabása, de akár a teljes függetlenség is. Elszemtelenedtek a távoli földekről hazatérő kereskedelmi flottáinkat fosztogató kalózok is: hacsak nem szenteljük tengeri erőink egy jelentős részét a megfékezésüknek, akkor bizony búcsút mondhatunk az Újvilág aranyának.

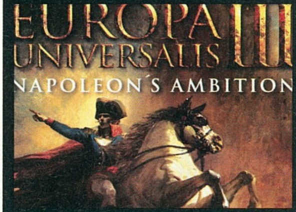
> „Kicsit nyúlás-szagú ez a kiegészítő, de a vérstratégáknak még így is bőven kötelező."

A kellemetlenségekért szerencsére valamenynyire kárpótol a kolóniákkal kapcsolatos mikromenedzsment jelentős egyszerűsítése: immár nem kell egymás után küldözgetnünk telepeseinket és hittérítőinket az őslakosok földjét és lelkét megszerzendő, a kérdéses egységek-

A nagy térképes katyvaszt olykor átláthatatlan táblázatok színesítik...

NAPOLEONI AMBÍCIÓ

Őszintén bevallom: habár folyamatosan nyomon követem a Paradox háza táján történteket, az EU 3 első, még 2007 augusztusában megjelent küldetéslemeze valamiért elkerülte a figyelmemet. Ez mondjuk nem véletlen: egyrészt zéró hírverést kapott, másrészt pedig még a jelen cikk tárgyát képező alkotásnál is kevesebb újdonsággal szolgált. Azért akad benne néhány igazán szerethető dolog is, amelyek legfontosabbika a játék által feldolgozott időszak kibővítése egészen 1820-ig (vagyis nagyjából a napóleoni éra végéig, és az általa nem kevéssé megborított európai erőviszonyokat visszarendező Szent Liga megalakulásáig), új egységekkel, uralkodókkal és fejlesztésekkel, és némiképp optimalizáltabb interfésszel.



ből elegendő egyet telepítenünk (és utána persze katonás rendszerességgel fizetni a fenntartási költségeiket).

SENKI SEM SZÁMÍT A SPANYOL INKVIZÍCIÓRA

Személy szerint én nagyon jól elvoltam a fix időpontokhoz kötött eseményekkel és küldetésekkel is (van épp elég kiszámíthatatlan tényező ezeken kívül is), de megértem azokat is, akik több beavatkozási lehetőséget szerettek volna ezen a téren. Nos, kérésük meghallgatatott: „Döntések" címszó alatt egy olyan új fül jelent meg a felügyeleti panelen, ahol jól áttekinthető, hogy egy bizonyos, nemzetünk szempontjából különösen fontos folyamat elindításához milyen előfeltételeknek kell teljesülniük. Például ahhoz, hogy az Ibériai-félsziget jobb sorsra érdemes lakossága részesülhessen a spanyol inkvizíció áldásaiból, értelemszerűen egyesíteni kell Kasztiliát és Aragóniát, ki kell tűzni lobogónkat a granadai Alhambra legmagasabb tornyára, aztán asszimilálni vagy a tengerbe kell kergetni a más hiten lévő mórok maradékát... és máris indulhat az állam és az egyház hatalmát egyaránt erősítő (de „cserébe" a gazdasági-társadalmi fejlődést jelentősen visszavető) önfeledt vallásos tüzeskedés.

Apropó, vallás. Már az alapjátékban sem akadt sok élvezetesebb elfoglaltság egy, az egész kontinensre kiterjedő jó kis hitbéli háborúságnál. Különösen igaz volt mindez, ha például amúgy azonos szövetségi rendszerbe tartozó államok ugrottak egymásnak, pusztán csak azért, mert az a bizonyos wittembergi teológus holmi vitairatot szegezett a helyi templom kapujára. Itt ez még azzal is súlyosbodik, hogy a minden eddiginél nagyobb befolyással bíró pápaság immár katolikus államok ellen is hirdethet keresztes hadjáratot, ha a megelőző kiközösítés önmagában még nem volna elég. Így aztán most különösen fontos Őszentsége kegyeit keresni, és alázatosan végrehajtani az általa ránk szabott küldetéseket, vagy pedig kőkeménynek lenni, és bármi áron saját jelöltünket juttatni Szent Péter trónjára. Még legalább további két oldalon át lehetne ecsetelni azon fejlesztések mibenlétét, amikre az alkotók valószínűleg különösen büszkék, amelyeket azonban egy jobbérzésű modder lehet, hogy még a release notesba sem tett volna be. Engem speciel még az sem hozott lázba, hogy megnövelték a játék hosszát néhány évtizeddel, tudniillik ez az, amit a Paradox szinte az összes alkotása kapcsán eljátszott - és ez érhető okból kezd kissé unalmassá válni. Röviden és velősen megfogalmazva akár azt is mondhatnám, hogy két és fél évtizednyi élményekben gazdag stratégalét után hadd ne tegyem már le szolgaian az arcomat a földre néhány, a játékmenetben eszközölt, többnyire hasznos, de egyáltalán nem fundamentális változtatás láttán. Tanulság: ha ugyanaz a kovács és ugyanaz a ló, néhány új szög miatt még nem kell azonnal drágán újrapatkoltatni a jól szolgáló hátast.

Az Europa Universalis még mindig nem a grafikával hódít, viszont továbbra is tökéletes hadvezérképző.

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Folyamatosan ígérgetem, hogy egyszer kegyetlen leszek a minimális invenciót felvonultató folytatásokkal szemben – az EU 3: In Nomine esetében kevés híján eljött ez a pillanat...

JOSHUA

PRO:
- + Ez még mindig az Europa Universalis, annak minden előnyével

KONTRA:
- - Ez még mindig az Europa Universalis, annak minden hátrányával

7.5

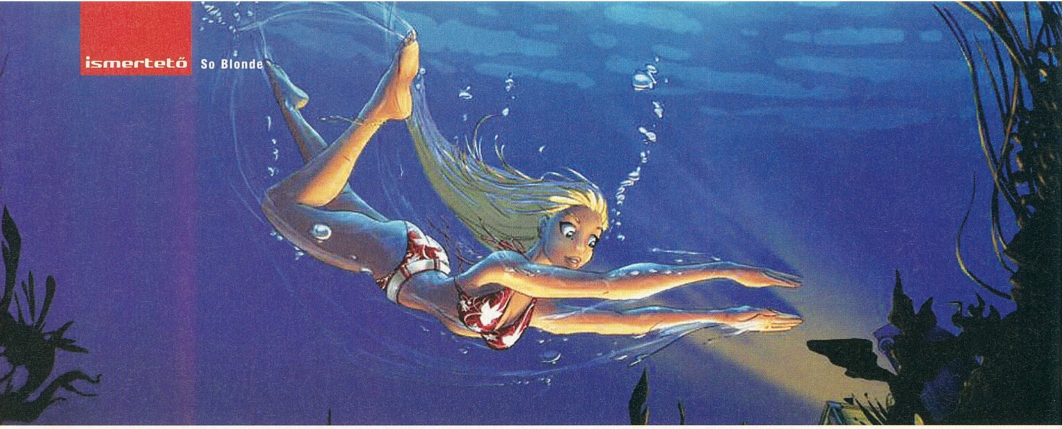
JÁTÉKÉLMÉNY:

Nagy meglepetést nem okoz, akik eddig szerették az EU-szériát, azok most is jól el fognak szórakozni a programmal, hozza a szintet.

EUROPA UNIVERSALIS: ROME 83%
EUROPA UNIVERSALIS III 88%

WWW.PCGURU.HU/1386

GÉPIGÉNY: PIV 2 Ghz, 1 GB RAM, Windows XP/Vista, 128 MB VGA



Annyira szőőkeeee... írta · Darths

SO BLONDE

fejlesztő > Wizarbox kiadó > Anaconda web > www.soblonde-game.com

Nem csak kishazánkban örvendenek komoly népszerűségnek a szőke hölgyemények a róluk kreált viccekkel, külföldön is jókat kacagnak egy-egy szőke poénon. Az eddig ismeretlen Wizarbox csapata úgy gondolta, hogy behozza a szőke nős témát a játékvilágba, méghozzá egy kalandjáték keretében. Ehhez segítségül hívták Steve Ince-t, akinek komoly tapasztalatai vannak a műfajban (mind történetírás, mind rajzolás, mind programozás terén). Steve jó húzásnak bizonyult, hisz a végtermék ha nem is átütő siker, de igazán remek kis program lett.

Az ötlet elsőre merésznek tűnt – pont ettől vált érdekessé számomra: egy napjainkból kiszabadult szőke tini leányt egy Monkey Island hangulatú, kalózoktól hemzsegő világba belevágni. Jelzem, nem is egy rossz idea! Rengeteg nosztalgikus rezgést ébresztett bennem a So Blonde hőn szeretett kalandjátékomból: a helyszínek, azok hangulata, de még a zene is emlékeztetett a LucasArts egykori sikerkalandjára. Ám úgy gondolom, a jótól nem szégyen tanulni, és ha a nagy öregek ötletei mellé saját kreativitást is csatolunk, akkor olyan jópofa alkotások születhetnek, mint jelen cikkünk alanya.

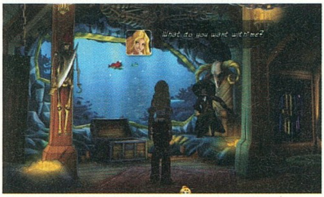
AZ A HALÁLFEJES ZÁSZLÓ VALAMIFÉLE PARFÜMREKLÁM?

Mostanában kevés jó kalandjátékkal találkoztam, ahhoz képest, hogy egykoron a silány munkákkal volt ugyanez a helyzet. Mára a játékfejlesztés minden szelete átszellemült, így meg kell becsülni az efféle kreatív darabokat, mert nincs sok belőlük. Szerencsére Sunny Blonde kalandja nem állt rá a futószalagra, az átlagnál tovább sminkelték a bűbájos szemeit, rajzolták alá az ötletes pályaelemeket, mi több, stílusos zenét komponáltak neki, s ezen elemek elegye tökéletes táptalajként szolgált a kellemes hangulat megteremtéséhez. A sztori kezdete és a nyitó animáció elég blőd – nem is részletezném –, a lényeg, hogy a főszereplő Sunny, aki nem mellesleg egy 17 éves elkényeztetett gazdag csitri, lepottyan egy luxushajóról, és mire felébred, egy rejtelmes szigeten találja magát – mintha visszament volna az időben, a kalózok korába.

Sunny sokáig nem érti a helyzetet – igen, kicsit nehézkes a felfogása –, nem tud napirendre térni afölött, hogy nincs térerő a szigeten, aztán kiborul, amikor az egyik bennszülött kissráctól megkérdezi, hogy merre van egy telefonfülke, mire az bágyadt arccal, kerek szemekkel kérdez vissza: „He...?". A játék csak úgy hemzseg a poénoktól, persze akadnak köztük kissé erőltetettek is, ám összességében tényleg jókat lehet mulatni a párbeszédeken. Ezek után mivel lehetne még igazán kedvére tenni a pixelvadász kalandoroknak: egy raklapnyi easter eggel, utalással innen-onnan – szerencsére nem voltak restek a fiúk, és gazdagon elláttak bennünket felfedeznivalóval. Sunny jó tinédzserhez méltón sorozatfüggő (és szerencsére az igazán jó szériákat is ismeri), ebből fakadóan például azonnal felismeri a csatornafedélre vésett számokat a dzsungel közepén.

ELTŰNT A SMINKTÜKRÖM, OMLIK A VAKOLAT!

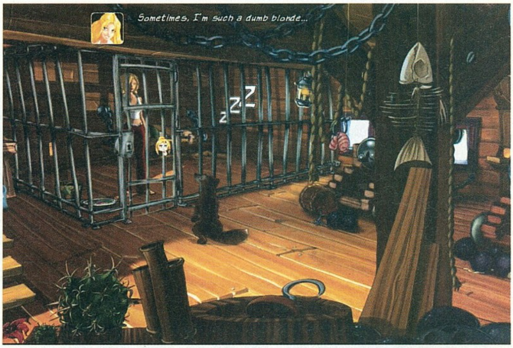
A sztoritól túlzottan nem ájultam el, egy átlagos tündérmese, háromféle befejezési lehetőséggel, de úgy vélem nem ez lett a játék erőssége – ettől függetlenül rossznak semmiképp nem bélyegezném. Amit viszont mindenképpen ki kell emelni, az a terepgrafikák csodás

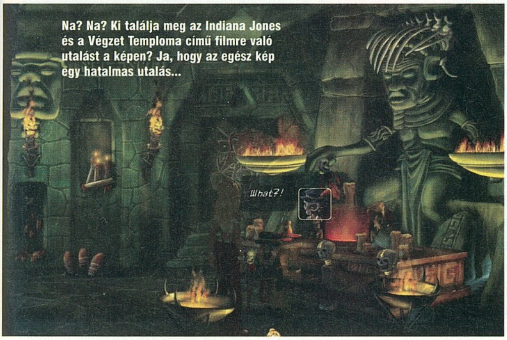


Nicsak-nicsak. Nagyon úgy tűnik, hogy ez a kép a fejlesztők Monkey Island rajongásáról mesél...

kidolgozása, a sokszínű szereplőgárda, és a hozzájuk tartozó zseniális szinkronhangok – többek között. Természetesen a sok humor és utalás is mind-mind előnyére válik a játéknak, a helyszínek is kellően sokoldalúak és változatosak, számos meglepetést tartogatnak, ahogyan az eszközhasználatból fakadó talányok is. Hamar kiderül, mennyire tudsz úgy gondolkodni, mint „Ők" – semmi diszkrimináció lányok, a barnák (vörösek, feketék, esatöbbi) is tudnak ám alakítani –, tehát még a körömreszelővel-a-vasrácsnak is életképes próbálkozás lehet...

Mint minden szépségnek, úgy So Blondenak is akadnak hibái, de ezek szerencsére nem olyan vészesek. Például remek dolog minijátékokkal színesíteni egy kalandcímet, ám jelen esetben túlerőltették, hiszen pofonegyszerűek és gyakorlatilag haszontalanok, ráadásul mindig van egy „autowin" funkció, hogy a valóban szőke





Na? Na? Ki találja meg az Indiana Jones és a Végzet Temploma című filmre való utalást a képen? Ja, hogy az egész kép egy hatalmas utalás...

játékosoknak se jelentsen semmiféle kihívást ezek megoldása. Aztán az ingame animációk, mozdulatok is eléggé bénácskának hatnak (ittott még bogarak is felütik a fejüket), sőt, néha kimondottan idegesítő, amikor néma csendben végig kell várni, amíg a gyök kettővel haladó csapos végigslattyog a kocsmán, eltűnik az ajtó előtt, majd újra megjelenik és ugyanazzal a sebességgel „visszasiet" bárpult mögé, folytatni a csevegést. Persze átugrani nem lehet, ezt a bénázást mindenképpen végignézeti veled a program. Megjegyzendő, a 3D-s karakterek csak grafikailag alkotnak majdnem tökéletes egységet a rajzolt hátterekkel, a mozgatásuk már kevésbé sikerült fényesen.

EASTER EGG BÖRZE

Azok közé a játékosok közé tartozom, akik imádják az utalgatásokat, a rejtett poénokat – főleg egy kalandjátékban. Hal jól figyelünk, szinte minden helyszínen található valami tréfa, filmes szösszenet, más játék felidézése. Ilyen például az Indiana Jones második részéből ismerős Shankara kövek - melyeket vissza kellett szerezni a professzornak -, amik például egy voodoo templom sarkában pihennek. Ha felfedezzük ezeket, Sunny mindig valami jópofa szöveget vág le. Van itt még LeChuck portré a kocsmában, Bob Marley zászló és némi muníció a bennszülött törzsfőnök kunyhójában, Obelix bábú a kosztüm-boltban, Super Mario plüssfigurák egy másik helyen, és még sorolhatnám. Úgyhogy legyetek résen és derüljetek!

KALÓZOK HAPTÁKBA! MÁTÓL NINCS TÖBB SZŐKE VICC!

Amellett, hogy tényleg érződik a nagysikerű kalandjátékokból való szellemi merítés, szórakoztató és hangulatos kalandjátékot sikerült összehozni a Wizarboxnak. A legendás címek közé nem fog felemelkedni soha, hiszen például okáért a Monkey Island sértegető-párbaj zsenialitását nem tudták leutánozni, pedig próbálkoztak, de a szőke és barna nős viccek a kalózhajó női kapitányával számomra erőltetettnek hatottak, ellenben a kocsmáros papagájával szívesen fecsegtem, és szakadtam közben a röhögéstől. Az éremnek ezúttal is két oldala van, de szerencsére az árnyoldal sokkal kevésbé dominál, mint manapság a kalandjátékokban, ráadásul meglehetősen egyedi és mégis ismerős atmoszférát sikerült teremtenünk, ami remekül elszórakoztatja a magamfajta kalandkedvelőket, és biztos vagyok benne, hogy nem az egyetlen leszek, aki hasonlóan érez majd, ha a játék elé téved.

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Egy csinos, de elkényeztetetett tinédzser beszabadul napjainkból a meseországba. Egy ígéretes Monkey Island-klón, rengeteg marhasággal, easter egg-ekkel, nagyszerű hangulattal nyakon öntve. Van jó néhány kisebb-nagyobb hiányosság, de a végtermék így is jól sikerült!

DARTHS

PRO:
- + Szép és változatos helyszínek
- + Bombázó főhős
- + Sok minijáték..

KONTRA:
- - ...amik túlságosan primitívek
- - Gyermekbetegségek
- - Béna ingame animációk

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.0

Az elején nyögvenyelősen indul a kaland, míg rá nem állunk a szőke lányka gondolkodására. Utána viszont élvezettel törhetjük a fejünket.

WWW.PCGURU.HU/773

THE CURSE OF MONKEY...	95%
RUNAWAY 2: THE DREAM...	80%
JACK KEANE	88%

GÉPIGÉNY: PIV 2 GHz, 512 MB RAM, DX 9.0 VGA – 128 MB VRAM, 3 GB HDD

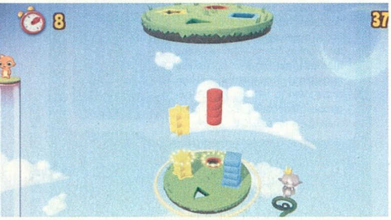
ROOGOO

írta · Tika

fejlesztő > SpiderMonk Entertainment kiadó > SouthPeak Interactive
web > www.southpeakgames.com/games/Roogoo/Roogoo.html

A Roogoo jól illeszkedik az Xbox Live Arcade játékok sorába, olcsó (800 MS pont), kis helyigényű (cirka 350MB), jól versenyeztethető alkotás, de hogy a PC-s verziót mi motiválta, azt nem tudom, mindenesetre a Spidermonk "mobilos" múltja erősen érződik rajta. Nevezetesen puzzle kategóriába eső ügyességi játékról van szó, amely a budget (kis költségvetés/alacsony ár) mezőnyből rajtol...

Tulajdonképpen ismét egy olyan, a fiatalabb korosztályt célzó, játéknak álcázott termékkel van dolgunk, amely a liberót maguk mögött hagyó apróságokat vonzaná a gép elé, akik aztán az első néhány pálya után hisztérikus sokkban elmenekülnek, átadva a helyet az apukáknak. Persze a faterok többsége a "majd én megmutatom" felkiáltás után, úgy a negyedik fejezetnél beaáztatva, belerúg kettőt a gépházba és lemorzsolódik, viszont, aki marad, az a dühből nyomulós, majd függővé válós fajta. Remélem, lesznek néhányan, mert némi gyakorlás után a kölykökkel is megszerettethető a műfaj...



Attól tartunk, hogy ez a kép nem adja vissza teljesen a program bonyolultságát. Arra itt a szöveg...

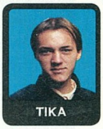
Kezdjük az elején. Gondolom mindenki látott már olyan gyerekjátékot, amely a geometriai alakzatok felismerését delejezi a kis kobakokba. Adva van egy műanyag doboz, az oldalán pedig kör, négyzet, stb. alakú lyukak, nos ide kell a megfelelő alakzatra fröccsöntött kellékeket betuszkolni a kismaszatnak (egyes gyártók műanyag kalapácsot is mellékelnek, ami vagy megerősíti a kudarcélményt, vagy ad egy kovácsszakmára jogosító bónuszt a magzatnak). A Roogoo alapja ugyanez, csak tetris és más puzzle/arcade elemekkel dúsítva, illetve térben továbbgondolva.

Történetünk is van, alaphangon gyerekeknél bevállalható fajta. Röviden: egy nem túl messzi galaxis apró bolygóján az élet és öröm forrását jelentő meteoritokat a gonosz Meemook elorozták. Hajdan ők is vidám bolygólakók voltak, ám a behabzsolt meteoritoktól átváltoztak, miközben a még "tiszta" Roogoo-k elmenekültek, és harcba (meteoritok gyűjtésébe) kezdtek a kis planéta megmentéséért. Az említett bolygómegmentés a gyakorlatban úgy fest, hogy korong alakú, forgatható platformok lebegnek egymás alatt, a szélükön kör, négyzet, háromszög, csillag és szív alakú lyukakkal, az égből pedig, az iménti lyukaknak megfelelő keresztmetszetű hasábok (meteoritok) potyognak, és a játékos dolga, hogy – a korongot jobbra vagy balra forgatva – szabad utat biztosítson az aláhulló egységeknek a bolygó magjáig. Eddig az óvodás szint, aztán begyorsulnak a meteoritok, egyszerre több érkezik, vagy a lyukakon időről-időre bezáródó fedelek jelennek meg, esetleg a gravitáció növekszik, és hogy még nehezebb legyen Roogoo-ként helytállni, egyes platformok elkezdenek pörögni a hossztengelyük mentén. Most képzeld el ezek variációit egy hat-hét szintes (korongokból álló) rendszerben, ahol a több részből álló hasábokat még saját színűk kétféle árnyalatának megfelelően össze is kell illeszteni, mert egyes lyukakon csak tornyokba halmozva jut át a matéria... És a történetnek még nincs vége, ugyanis a gonosz Meemoo-k testükkel torlaszolják el a nyílásokat, továbbá a környezettől függően a lepkék vagy denevérek aljasul visszareptetik a már alsóbb szintekre jutatott értékes készletet. A finesz pedig ott van elrejtve, hogy a 4, azaz négy billentyűre hangszerelt játékmenet végig, cirka 45 pályán keresztül megtartja a kihívás izgalmát (a frusztráció határait feszegető "csakazértis" filingről nem is beszélve). A technológiai megvalósítás a játék műfaját, méretét tekintve abszolút helytálló. Sajnos az osztott képernyős buli (multiplayer) PC-n soha nem üt akkorát, mint konzolon, de lehet próbálkozni itt is. A legnagyobb buktató azonban a budget (olcsó húsnak...) színvonalból adódik, nevezetesen közepes reflexekkel egy nap alatt végigjátszható, és a téma, illetve a játékmenet inkább a shareware/freeware alkotások felé mutat...

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE/HANG	03
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Olcsó (10 USD), alacsony gépigényű, könnyen megtanulható, főleg a reflexeinket megdolgoztató alkotás. A célcsoport sajnos nem teljesen világos, mert minden körítés a legfiatalabbak felé mutat, miközben a nehézségi szint inkább föléjük pozícionált.



TIKA

www.pcguru.hu/385

5.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 GHz
Memória: 128MB RAM
Op.rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 200 MB
Video: 4MB VGA

CHIP MAGAZIN

Legyen otthon az informatika világában is!

A legújabb számot keresse az újságárusoknál!

írta · Flatline

WALL-E

fejlesztő > Heavy Iron Studios
kiadó > THQ
web > wall-e.playthq.com

Nincs vége az adaptációk áradatának (és soha nem is lesz), biztosak lehetünk benne, hogy még a legnagyobb uborkaszezon közepette is találunk legalább egy olyan játékot, ami valamilyen film cselekményét ülteti át digitális változatba – következzen tehát a műfaj legfrissebbje.

Egy ideje már tudjuk, hogy nyáron új Pixar mozi érkezik a filmszínházakba, ezért már azt is előre lehetett sejteni, hogy egy fejlesztőcsapat már hónapok óta dolgozik a filmhez tartozó játékon valahol egy bunkerben. Wall-E digitális inkarnációját a Disney nem bízta a véletlenre (eladta a jogot a THQ-nak), érkezik a filmmel egy időben, s ahogy vártuk, ez a játék sem hagyott bennünk semmi maradandót. De legalább van annyira jó, mint az előző hónapban bemutatott Prince Caspian, lássuk hát...

WANN-E TÖRTÉNET?

A sztori nagyjából ugyanaz, mint a filmben. Tudjátok, óriás csöbörnyi szemét a Földön mindenhol, mert folyamatosan gyorskajáztak az emberek, az újabb plazma tv dobozát az ablakon dobálták ki, meg a tiltás ellenére a wc-be dobták a tamponokat, stb. A szeméthelyzet odáig fajult, hogy ki kellett telepíteni az embereket, hátrahagyva számos Wall-E robotot, akik azzal a monoton munkával vannak elfoglalva, hogy gyűjtögetik a szemetet és próbálják újra lakhatóvá tenni a bolygót. Hősünk egy szerencsétlen

Szeméthegyek árnyékában szövődik az igazi, áramkörperzselő szerelem...

véletlen folytán bent ragad egy konténerben, így 700 évig nem jut ki, s ennek hatására ő nem robban le, mint a többi szemétharcos. Mikor megérkezik EVE, a felderítőrobot – akit azért küldtek az emberek, hogy kiderüljön, vajon lehetséges-e a visszatérés –, Wall-E rögtön szerelmes lesz. Noha nem tudom pontosan elképzelni, vajon egy robotban milyen folyamat zajlik le, mikor egy lebegő fehér végbélkúp alakú bigyót meglát, de fősünk azonnal belehabarodik a kék szemű masinába, és ezzel el is kezdődik a nagy kaland.

> **"Csak a szokásos: gyorsan összerántott, közepes adaptáció, kifejezetten 12 év alá belőve..."**

ROBOTOLJUNK VAGY SZÓRAKOZZUNK?

A játék kifejezetten szórakoztató, ahhoz képest, hogy kegyetlen hosszú ideig kell szüttyögnünk a tutorial módban. Pár gomb és néhány gyorsulási forma megtanítása olyan szinten elhúzódik, hogy már-már elmenne egy Xbox Live játéknak. Noha rengetegszer csak abból áll majd a feladat, hogy fiolákat gyűjtögetünk, a szeméthegyeken történő száguldozás és a Super Monkey Ballt megszégyenítő pályadizájnnak köszönhetően legalább a sebességérzet meglesz, és néha az adrenalin is felszökik a megfelelő szintre.

Sajnos a karaktert lehetetlen szeretni, legalábbis nekem ez a véleményem. Attól, hogy valakit rém elesettnek és szomorúnak ábrázolnak, még nem lesz szimpatikus, úgy vélem a Pixar eddigi legsikertelenebb próbálkozásával van dolgunk – persze páran most biztos felhördülnek, de hát ízlések és pofonok. A játék grafikája jó, szebb, mint az átlag konzol portoké. Ami még lényegesebb, hogy az irányítás hihetetlen élvezetes az egér-billentyűzet kombóval, sokkal jobb, mint kontrollerrel. A pozícionálás és terepfelmérő nézelődés sokkal gördülékenyebb és hasznosabb így, tehát legalább 8%-kal jobbra értékelném a PC-s verziót, mint a konzolos változatokat. A grafikához hasonlóan a hangokra sem lehet panasz, bár ez az a terület, ahol mindegyik platform egyaránt jól teljesít.

Nem írok le túl nagy titkot, ha leírom: semlegesen viszonyulok ehhez a programhoz, ebből fakadóan csak azt tudom mondani, hogy azoknak, akiknek tetszett a film, és feltétlen szeretnének még egy kicsit az univerzumában maradni, talán megér egy próbát a Wall-E. Ettől függetlenül tizenöt év felett nem igazán javaslom, de tényleg.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Nem érhet a múlt havi Kung Fu Panda nyomába, így főleg azoknak ajánljuk, akik megvesznek a nagy szemű kis robotért. Szóval a húgodnak jó lesz a névnapjára...

FLATLINE

6.9

GÉPIGÉNY:
Proc: P4 2 Ghz
Memória: 512 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Szabad hely: 4 GB
Video: 128 MB VGA

WWW.PCGURU.HU/1121

Gyerünk a gyepre gyepálni **írta · TriAce**

SAMURAI Warriors 2

fejlesztő > Omega Force kiadó > KOEI web > http://koeiwarriors.co.uk/sw2-pc.php

Az erősen konzolvonalon ténykedő Omega Force csapata, amióta létezik, csak ilyen üsd-vágd, nem apád játékokat készített, készít, és fog készíteni továbbra is. A hack'n'slash műfaj mesterei néha jó, többször igénytelen folytatásokkal boldogítják a népet. Utóbbit teszik most is

Játszom, és nem akarok hinni a szemem által közölt információnak. Rápillantok a naptárra: 2008. Akkor nem én vagyok eltévedve, hanem ez, ez a Samurai Warriors 2 nevű jövőutazó. Miért? Mert 2006 őszén jelent meg Xbox 360-on, jóval előtte PS2-n, megélt azóta két expanziót, és mégis, az alapjáték, a maga 1024x768-as maximális felbontásával, förtelmes grafikájával jelent meg PC-re, most. Öröm az ürömben, hogy gépigénye nincs, csak gyomor kell hozzá, egy erős. Félretéve (nagy nehezen) az említett otrombaságokat, a folytatásban tartalmilag keresek kapaszkodót.

Akinek nem ismerős a játék: egy teljesen önálló műfaj képviselőjével van dolgunk, ötven ilyen témájú, vagyis: „megyek a harcmezőn és jobbára egyedül megvívom a háborút, vagy legalábbis addig jutok, amíg a billentyűzet el nem kopik" játék kapható már konzolokra. Japánban igen népszerű ez a kaptafa, ezért tesztalanyunkban a nevezett ország történelmi eseményeit szövi magába a cselekmény. Minden karakter (cirka huszonhat, vagy több) önálló kis mesével rendelkezik, két szereplő kivételével fejenként öt küldetés vár ránk, valamint alanyonként egy extra „mi lett volna ha" fejezettel válik teljessé a lista. Harc közben az időtől és a kombók számától függően tapasztalati pontokat kapunk, valamint találhatunk aranyat és energiatöltő falatokat. Tápolni fontos, mivel ahogy az lenni szokott, egyre keményedik az ellenállás, és hogy valami pozitív dolgot is mondjak, ez az elem egész jól ki lett dolgozva. Fejleszthetjük saját képességeinket, fegyvereket vásárolhatunk és edzhetjük azokat tovább, erősíthetjük a hadseregünk rangosabb tagjait, de még lovat is berendelhetünk. Van, ami tapasztalati pontokból automatikusan nő, a többit aranyért mérik, amit – ha épp megutáltuk aktuális kedvencünket – más hősre is elkölthetünk.

A játék 95%-ában ezt fogjuk látni, hősünk csapkod, miközben ömlik rá az ezer ellen...

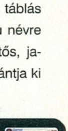
> **„Ha a hasonló játékok szerelmese vagy, akkor nem hagyhatod ki, egyéb esetben kerülendő..."**

A játszható figurák száma bár magas, nem hatnak annyira üdítően, hogy mindegyikkel nekiessen a játékos az ellennek újra, hogy unalomig csépelje azt. Az összes általunk vezérelhető karakterre igaz, hogy alap támadásuk mellett mind rendelkezik két, karakterenként eltérő speciális támadással, és kész. Az amúgy japános káoszt a sztorimód igyekszik egységes keretbe foglalni, kevés sikerrel. Erősítve a taktikai életérzést minden hadszíntér előtt variálhatunk a felszerelésünkkel, a személyes őrségünkkel, megnézhetjük a térképet, a küldetés célját és a tiszteletüket tevő tisztek listáját, képességeit. Aztán indulhat az ész nélküli gombkoptatás, persze stratégiai érzék nem kell hozzá. Desszertként osztott képernyőn egy cimboránk társaságában is belevethetjük magunkat a hentelésbe, online multiplayer persze nincs, bár ez szerintem nem meglepő.

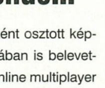
Csalódás, főleg, ha teljes áron fogják ezt kínálni. Van viszont egy apró kis mentsége (oké, amellett, hogy akik erre gerjednek, jó ideig elszórakozhatnak azzal, hogy fejlesztgetnek, karaktereket nyitnak meg), ez pedig egy japán táblás társasjáték, ami hozzá jár, és a Sugoroku névre hallgat a főmenüben. Kis aranygyűjtögetős, japán-hódítós szösszenet, de nem igazán rántja ki a mélyből a főjátékot.

pc guru

GRAFIKA	03
ZENE/HANG	05
JÁTÉKÉLMÉNY	02



Én mindenkit óva intenék tőle, de mint azt tudjuk, van, aki eddig is szerette, így ők csak nyugodtan, bátran. Aki nem ismeri, de érdekli, nos, vannak sokkal jobb darabok a piacon eme válfajból, igaz, főleg konzolokon. Fröcsögést elkerülendő, ez a játékgépeken is kritikán aluli darab volt két éve...



TRIACE

www.pcguru.hu

3.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 1.6 GHz
Videó: 64MB VRAM
Szabad hely: 4GB HDD
Memória: 256 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista

SIMCITY
Társadalmak – Utazások

fejlesztő > Tilted Mill Entertainment kiadó > Electronic Arts web > simcity.ea.com írta · Kredenc

Amikor az EA kitalálta, hogy az alkalmi játékosokra hangolja (butítja le) Will Wright zseniális gyermekét, partnerre talált az egykoron csodálatos birodalomépítő játékokat hegesztő, mostanában azonban cseltő-botló Tilted Millben. Az eredményt ismerjük – a srácok viszont nem adják fel...

A kissé szerencsétlen című expanzió lényege, hogy városodat immár nemcsak lakosaid számára kell élhetővé tenni, hanem a turisták számára is vonzóvá kell varázsolnod, hogy ők minél több pénzt tömjenek a város feneketlen kasszájába. Persze ez nem lesz egyszerű, hiszen tízféle turistatípus van, és őket más-más dolgok csábítják, ám szerencsére azért ezen halmazok néha uniót is alkotnak. Hogy érthető legyek: az átutazók, üzletemberek és ínyencek mind lazításra és szórakozásra vágynak, utóbbi két csoport azonban ezek mellett kulináris

Nincs is jobb egy vulkánnál a városunk közepén. Nagyban növeli a közösségi élményt: mindenki egyszerre sikít.

élvezetekre is. A „turizmusfejlesztési terv" kidolgozásában segítséget jelent az, hogy szerencsére látogatóid is rendelkeznek saját adatlappal, melyen megfigyelheted, mi a véleményük a város különféle szolgáltatásairól, sőt a városképernyő külön fülén arról is találsz összefoglalót, hogy az egyes turistatípusok körében milyen a híred, azaz mennyire találják vonzónak településedet, mint úti célt. Mindehhez természetesen rengeteg új épület dukál, melyek jó része ötletes, a maga kajla módján csinosnak mondható, sőt a térképgeneráláskor nevezetességeket is elszórhatunk a pályán, Drakula kastélyától a gejzíren át a görög templomromig. Miután a látogatók leterhelik a városi szolgáltatásokat, és polgáraidnak meg kell osztaniuk velük a különféle üzleteket, szórakozó- és egyéb közösségi helyeket, van egy érdekes megoldás: adott turisztikai célpontokhoz - amilyen például az üdülőkaszinó - hozzá lehet rendelni különféle egységeket, melyeket csak a turisták használhatnak. Ahhoz pedig, hogy az utazók városodba érkezzenek, természetesen különféle közlekedési gócpontokat kell kialakítanod: reptér, kikötő, taxiállomás, buszpályaudvar vagy helikopter-leszállópálya. Sajnos itt bukik a projekt picit: az első kettő iszonyú drága, ráadásul a reptér elhelyezése, lévén a térkép negyedét elfoglalja, nehéz, a buszpályaudvart meg csak akkor tudod megépíteni, ha van már húsz turista a városodban, ami a 22-es csapdája.

Fontos kiemelnem, hogy az expanzió tartalmazza az eddig megjelent foltokat is, ami azért lényeges, mert aki az alapjátékot félredobta, az nyilván nem foglalkozott ezekkel, márpedig ki kell jelentenem: a patchek használhatóvá tették a cuccot. És itt elsősorban nem az új katasztrófákra vagy a kb. félezer hibajavításra gondolok, hanem elsősorban a várospolitikák rendszerére és a stratégiai módra, mely az épületekhez fenntartási költséget rendel, ami végre a régi SimCityk gondolkodtató játékmechanizmusát idézi fel, némi kihívást csempészve az egyébként egybites játékosoknak tervezett Társadalmakba. Remek lehetőséget kínálnak a Forgatókönyvek is, ahol adott feladatokat kell megoldanunk egy kötött feltételrendszerben, ami szintén a gondolkodásra kapható felhasználókat próbálja megszólítani.

Az Utazások nem váltja meg a világot, viszont feltelepítve végre a városépítő játékokat a sokrétegű stratégiai döntésrendszerük miatt kedvelők is megtalálhatják benne számításukat. Sajnos az energiás elgondolás, sőt az egész alapkoncepció ezer sebből vérzik, a zökkenőmentes játékhoz továbbra is egy minimum másfél milliós vas kell, de legalább a szándék, hogy a meztelen királyra ruhát adjanak, dicsérhető. És ez, jelentem, nagy szó...

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Íme a példa, hogy ha valaki ért a főzéshez, az odakozmált ételt is megmentheti, amely lehet, hogy az ínyenceket nem kápráztatja el, de az éhes bendőt megtömheti. Most sajnáljuk igazán a hibás receptet, a kapkodást, a rossz döntéseket. Mielőtt megrendelitek, kóstoljátok meg – lehet, hogy még ízleni is fog.

KREDENC

6.7

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1,7 GHz
Memória: 1 GB
VGA: 256 MB DX9
Szabad hely: 3 GB HDD
Op. rendszer: Windows XP

WWW.PCGURU.HU/1190

top 5 Classic

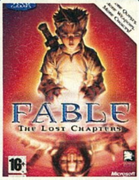
Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.

1 Diablo 2 Pack

Értékelés: 90%
Ára: 3596 Ft
Link: www. pcguru.hu/44

Alig egy hónapja érkezett a nagy bejelentés, miszerint már javában tart a Diablo 3 fejlesztése – felbolydult az egész internet, és a Diablo 2 hirtelen az eladási listák élére pattant. Nincs ezen mit csodálkozni, hiszen hogyan másképp lehetne elütni a Dio3 megjelenéséig lévő időt, mint a második rész és kiegészítőjének újbóli végigjátszásával. Nem mai gyerek a program, de hangulata és varázsa töretlen, a Lord of Destruction telepítésével pedig a látványon is tudunk egy kicsit csiszolni. Bár konkrétan fogalmunk sincs, hogy mikor érkezik a folytatás, abban biztosak vagyunk, hogy a Diablo 2-vel még ma is érdemes leülni játszani, főleg akkor, ha még soha nem volt telepítve nálunk a program. Manapság olcsón beszerezhető, és még mindig hetekre képes lekötni.

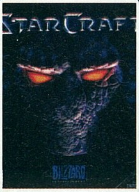
2 FABLE



Értékelés: 91%
Ára: 1799 Ft
Link: www. pcguru.hu/491

A folytatások korát éljük, és idén szerencsére olyan programok újabb részei érkeznek meg szeretett gépeinkre, amelyeknek a korábbi epizódjaival is szívesen játszunk még. Ebbe a kategóriába tartozik a zseniális Fable, amelynek második része idén ősszel érkezik majd a winchestereinkre. Akárcsak a Diablo esetében, itt is érdemes újra elővenni az első részt, hogy ismét elmerüljünk Albion világában. Látvány szempontjából még most is bőven megállja a helyét a program, és akkor a szerepjátékos atmoszféráról még nem is beszéltünk. Mindezt csak tetézi, hogy jelen pillanatban már magyar nyelven érhető el a program, így mostanra bárki gond nélkül mérkőzhet meg a Fable küldetéseivel és döntheti, a jó, esetleg a sötét oldalt választja-e.

3 STARCRAFT



Értékelés: 88%
Ára: 1799 Ft
Link: www. pcguru.hu/40

Ha a Blizzard hosszú története során csak a Starcraftot és kiegészítőjét adta volna ki, akkor is a legnagyobbak közt lenne a helyük – igen, az emberek, a rovarszerű zergek és a szuperfejlett protossok küzdelmét bemutató RTS ennyire jó volt. Sőt, még ma is jó, hisz a mai napig ez a legtöbbek által játszott, illetve a legtöbbek által e-sportként játszott stratégia, Koreában két tévéállomás szakosodott a bajnokságok közvetítésére, taktikák bemutatására, a sztárok interjúvolására. Igaz, a régi Guru-brigád első pillanatban nem ismerte fel a zsenialitást, de higgyétek el, a megjelenést követő két év Char, Mar-Sara és Tarsonis bolygókon telt az egész szerkesztőség számára. Sőt, a Guru-táborokban is ez – és persze a CS – a legtöbbek által nyúzott játék.

4 PoP Trilogy

Értékelés: 88%
Ára: 3698 Ft
Link: www. pcguru.hu/115

Akárcsak a Fable vagy a Diablo, a Prince of Persia is olyan játék, amelynek már készül a következő epizódja – igaz, ismét egy teljesen új herceget kapunk. Ha még nem vagyunk az újraélesztett és megreformált játéktrilógia birtokosai, akkor itt a nagyszerű lehetőség, hiszen már egybecsomagolva, meglehetősen baráti áron juthatunk hozzá mind a három fejezethez. A külső nézetes akciójátékok szerelmeseinek kihagyhatatlan pakk, és azok számára is melegen ajánljuk, akik eddig valamiért nem kerültek közelebbi kapcsolatba a herceggel. Ráhangolódásnak tökéletes, szintén egy olyan kaland, ami megfelelő lesz arra, hogy kitöltsük a legújabb herceg érkezéséig hátralévő heteket, hónapokat.

5 MAFIA

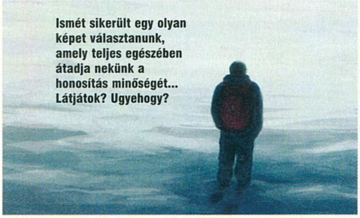
Értékelés: 90%
Ára: 2700 Ft
Link: www. pcguru.hu/318

A tavalyi Games Conventionön jelentették be, hogy készül a Mafia folytatása és mivel ebben a hónapban a folytatások előzményeire koncentrálunk, természetesen a Mafia sem maradhat ki az e havi Top5 classic játékválogatásunkból. A program mostanra bőven a kedvező árú kategóriában található és ahogy azt a cím is sugallja a '30-as, 40-es évek gengsztervilágába repíti a bűnös szórakozásra vágyókat. A Keresztapa hangulatát visszaadó kaland során erős sztoriszálat kell követnünk, a játék meglehetősen lineáris, de nagyon jól kidolgozott, legyen szó akár a karakterekről, a minket körülvevő világról, vagy akár a program realizmusáról. Élethű fizika, nagyszerű törésmodell, szép karakterek és környezet – egy szóval: minden elemében olyan programmal van dolgunk, amely képes beszippantani az embert és hosszú órákra, napokra, de akár hetekre is a monitor elé szögez.

PENUMBRA: Black Plague

fejlesztő > Frictional Games kiadó > CD Projekt web > cdprojekt.hu/gra.asp?gid=70 írta · Miguel

Mielőtt belemennénk abba, hogy milyen is a lokalizálás minősége, szeretném kifejezni, mennyire nagyon örülök, hogy a CD Projekt játékait immár nem arctalan senkik, lefokozott nemecsekek bandája, hanem név szerint megemlített csapat fordítja – vagyis végre megtudhatjuk, kik is állnak egy-egy magyarítás tető alá hozása mögött. Hogy milyen lett a Penumbra második részének magyar változata? Összességében remek. A szinkronhangok – igen, szinkron is van – jól illeszkednek a játék sötét hangulatába, bár azért néha kilóg a lóláb. A színészek kiválasztása tulajdonképpen jónak mondható, bár az eredeti játék hangjai sem hagytak mély nyomot, és ez a veszély most sem áll fent. Persze ez mindegy is, kötve hiszem, hogy aki angolul már egyszer végigrettegte a játékot, az nekifut újra – pedig nem lenne baj, mert a történet valószínűleg sokaknak kitisztulna így, a saját nyelvünkön. A fordítás minősége egyenletes, a teszt alatt nem futottam bele az előzőekben emlegetett zavaró, hangulatrontó hibákba. Ha a CD Projekt így folytatja, át kell nyergelnünk valami másik, könnyebben savazható kiadóra, mert lassan minden játékukhoz leadhatom ugyanazt a kritikát. Persze én lennék az utolsó, aki igazán komolyan megbántódna egy-egy minőségi fordítás esetén, és nagyon remélem, hogy nem utoljára írom le egy bírálat végére: a játék több lett, érdemes megvenni.


Ismét sikerült egy olyan képet választanunk, amely teljes egészében átadja nekünk a honosítás minőségét... Látjátok? Ugyehogy?

pc guru

FORDÍTÁS	09	
SZINKRON	08	
STILUS	10	

Full extrás lokalizáció a minőségi horror kedvelőinek, és hatalmas segítség azoknak, akiket a történet is érdekel, nem csak a nyílt szárkapocscsont-törés látványa.

MIGUEL

WWW.PCGURU.HU/944

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P3 1 Ghz
Memória: 256 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 2 GB
Video: Radeon 8500/GeForce

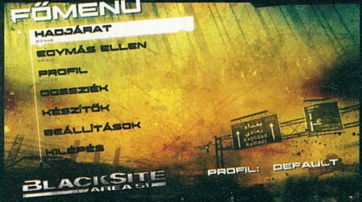
BLACKSITE

fejlesztő > Midway kiadó > CD Projekt web > cdprojekt.hu/gra.asp?gid=74 írta · Miguel

Na, aki olvasta az oldal felső felét elfoglaló cikket, az vigyoroghat, mert elszóltam magam. Egyrészt most komolyan, olyan nehéz elolvasni plusz egyszer egy kézikönyvet? Nem, itt nem arról van szó, hogy a megszerkesztett pdf-en nem lehet változtatni, itt valaki egy rosszul szerkesztett szöveget töltött fel eleve, illetve nem figyelt oda, hogy mit csinál. Igen, egyes kiadványszerkesztő programok magasról tesznek a magyar elválasztási szabályokra, így nem meglepő, ha az „elhagyott" szó gy betűje hősi halált hal a margók oltárán. A képernyő elemeit taglaló két oldalon csak azok a számok hiányoznak, amik egyértelművé tennék, melyik magyarázat mit ír le – oké, nem agysebészet kitalálni, hogy a bal alsó sarokban helyet kapó gránát alakú kis ikon az övünkön fityegő szeretetcsomagok mennyiségét mutatja, de ha nekem feltűnik, hogy a számok helyén csak üres négyzetek virítanak, akkor másnak miért nem?

„Alakul a molekula. Már csak az kellene, hogy a kézikönyv is hibátlan legyen..."

Hála az égnek, a játék, vagyis a lényeg azért rendben van, persze ne felejtsük, ez itt egy FPS, nem egy Shakespeare-színmű. Ha túllépünk azon, hogy a lefordított szöveg jelentős hányadát a kutya nem fogja elolvasni a játék pergő üteme miatt, akkor elmondható, hogy a magyarítás összességében jól sikerült: a tökös beszólások tökösek, a célok jól megfogalmazottak, a szöveg elhelyezése pedig nem is lehetne jobb. Csak az a kézikönyv, az ne lenne...



pc guru

FORDÍTÁS	08	
SZINKRON	--	
STILUS	06	

Az alacsony értékelés legfőbb oka az a tény, hogy az FPS-eknél inkább fontos a kézikönyv fordítása, hiszen azt van idő elolvasni, míg a játék cirka öt mondatát akár el is felejthetnénk. Nagy kár azért a kis füzetért.

MIGUEL

WWW.PCGURU.HU/470

7.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 3 Ghz
Memória: 1 GB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Video: 256 MB PS 3.0
Szabad hely: 15 GB

MASS EFFECT

fejlesztő > BioWare kiadó > CD Projekt web > www.cdprojekt.hu/gra.asp?gid=71 irta · miguel

Mivel a Mass Effect hatalmas siker volt konzolon, várható volt a PC-s megjelenés, azonban finoman szólva is remek hír volt, mikor a CD Projekt nagy vigyorral világgá kürtölte, hogy ők már réges-régen maszszírozzák a nyelvi fájlokat (mi több, azóta talán már a kiegészítővel is végeztek). Végre nincs okom afelett lamentálni, hogy mennyi értelme van ennek a munkának, mert bizony hatalmas mennyiségű szöveg van a játékban, amit ha nem értesz, akkor nem fogsz tudni játszani. Sajnos a kézikönyvhöz nem volt szerencsém, csak hatalmas „DO NOT DUPLICATE" feliratú tesztlemezekhez, így csak remélni tudom, hogy ugyanaz az alaposság jellemzi azt is, ami a játékot. Sem a fordítás, sem a feliratozás minősége nem ad okot panaszra, szerencsére csak a legritkább esetben fut bele az egyszeri vásárló olyan hangulati-szóhasználati bakikba, amit az okoz, hogy a fordítók nem játék közben dolgoznak, hanem csak a nyers szöveget látják – és akkor is ezt mondanám, ha történetesen nem]{redenc kolléga bőrét vinném most épp a vásárra. Igazság szerint magam is meglepődtem, hogy annak ellenére, hogy több vastag könyvnek megfelelő szövegmennyiség állt a közreműködők rendelkezésére, nem sikerült igazán durva hibát véteni. Persze ehhez arra is szükség volt, hogy a CDP most nem akart szinkronizálni – köszönjük ezt meg, mert az eredeti hangok tökéletesen megfelelőek, egy-egy űrlény orgánumáért igazán kár lett volna.

A program minden pontja ékes magyarsággal kommunikál velünk. Élvezet olvasni...

pc guru

FORDÍTÁS	09	
SZINKRON	–	
STÍLUS	09	

Az eredeti játék minőségéhez méltó munka, csak azért nem adok maximum pontot, hogy így tiltakozzak a technika és a lektorok összeesküvéséből adódó stílustalanságok és kiszólások ellen, melyek sajnos elvétve itt is előfordulnak. Ettől függetlenül mindenkinek ajánlom, remek vétel.

MIGUEL

www.pcguru.hu/1174

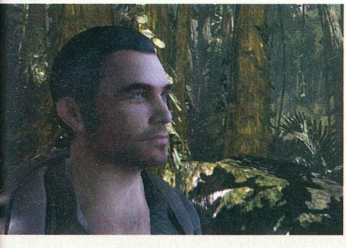
9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.4 GHz CPU
Memória: 2 GB RAM
Videó: 6800GT/ HD2400
Szabad hely: 12 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

LOST: Via Domus

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > www.cdv-sevenm.hu irta · miguel

A Seven m forgalmazásában megjelenő, magyar felirattal ellátott Lostot az átlagnál jobban vártam, egyrészt azért, mert biztos vagyok a játék itthoni sikerében, másrészt pedig azért, mert a forgalmazó eddig lokalizált termékeivel finoman szólva nem voltam megelégedve. Szerencsére azonban végre összekapták magukat, és a HoMM kiegészítő után ismét olyan munkát tettek le az asztalra, mely ellen szinte semmilyen kifogásom nem lehet. Kisebb bakikat – mint például stílusban nem odaillő szavak használata – leszámítva a magyar fordítás minősége jó, a játék feliratozása (a néha megcsúszó időzítéseken kívül) tökéletes. A kézikönyv szövegezésén érezhető, hogy játékokban jártas fordító munkáját tartjuk a kezünkben, és ez örömteli – egyetlen probléma, hogy néha ez a tény szemben áll azzal, hogy a terméket leginkább azok veszik majd, akiknek nem lételeme a számítógépes játék, így halvány gőzük nincs arról, mi is az az „NJK". Nem lett volna baj, ha az első előfordulásnál kapunk egy kis magyarázatot a nem játékos karakterekről, hogy a későbbi hivatkozásoknál ezzel ne legyen baj (szerintem lesznek páran, akik a „kereskedő NJK" szókapcsolat láttán erős fejvakarásba kezdenek). Fölróhatnám hibának, hogy a cég kihagyta a szinkronizálás eme remek ziccerét, de nem teszem, egyrészt mert a feliratozás bőven elég, másrészt pedig mert a játékhoz angolul sem mindig az eredeti színész adta a hangját. A sorozat epizódjainál már amúgy is bebizonyosodott, hogy talán jobb az, ha a magyar szinkronélet nem zavar bele a barkácsfordítók jól sikerült munkájába.



A LOST is élvezetesebb teljes magyar felirattal, főleg a kazuárként emlegetett egyedeknek...

pc guru

FORDÍTÁS	09	
SZINKRON	–	
STÍLUS	09	

A játék a kazuároknak szól, és a fordítás felnő a feladathoz: ha valakinek nem tetszik majd a játék, az biztos, hogy nem a magyarítással lesz baja.

MIGUEL

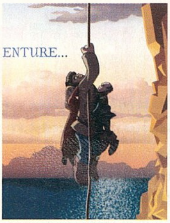
www.pcguru.hu/631

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 3,5 GHz
Memória: 1 GB RAM
Videó: 256 MB VRAM
Szabad hely: 5 GB HDD
Op. rendszer: XP/Vista

FUTOTTAK MÉG...

Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk: vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatatlanság okán. Eddig nem nagyon mutattuk be nektek ezeket a torzszülötteket, igyekeztünk a jobb játékokra koncentrálni, ám ezentúl mindig jelentkezünk majd a "Futottak még..." összeállítással, amely az adott hónap "legfurcsább" játékait fogja tartalmazni... írta · miguel



THE PRINCESS BRIDE

3.6

fejlesztő > Worldwide Biggies kiadó > Worldwide Biggies

Már-már közhely, hogy a filmek játékfeldolgozásai sok tekintetben kísérteties hasonlóságot mutatnak azzal a fajta citrommal, aminek legyártásához a lovak közreműködése szükségeltetik. Szívesen mondanám, hogy az 1987-es, A herceg menyasszonya című film most kiadott számítógépes változatára nem áll ez a kijelentés, de hazudnék, méghozzá akkorát, hogy később hetekig magyarázkodhatnék Szent Péternek. 2008-ban egy játék, amit pénzért próbálnak ránksózni, pedig valójában kevésébé kidolgozottabb, mint egy átlagos flashjáték a neten. Persze vannak kisebb utalások arra nézvést, hogy nem igazán én vagyok a célcsoport, például a kvízkérdéses részen olyan nehéz feladványokat, mondhatni fejtörőket kell megválaszolni, mint hogy meggyullad-e a gyertya a sötétben. Van az a játék, mikor az asztalra fektetett ujjaitok között csapkodtok kalapáccsal – na, inkább azt javaslom, főleg a fejlesztőknek.

SUPERNOVA 2: Spacewar

fejlesztő > Tycoon Games kiadó > Tycoon Games

Ha egy mondatban kellene összefoglalnom, hogy mire is szúrtam el az életemből több órát, akkor azt mondanám, hogy a körökre osztott semmire. Az eredeti ötlet szerint ez egy szabvány TBS, vannak benne fajok, meg az űr végtelenje, meg egy halom egység, fejlesztés, satöbbi. No, hát fajból egészen pontosan van kettő; az űr végtelenjének van széle, meg hossza, a harmadik dimenzió talán majd a következő epizódban csatlakozik. Van valami zene is, de inkább felejtsük el, a grafika meg olyan, hogy már 1994-ben is elavultnak számított volna. Oké, a grafika nem minden, de azért ha egy játékban szereplő egyik nép neve az, hogy „Vérlégió", a másiké meg az, hogy „a kék faj", akkor ott komoly gondok vannak. Például az, hogy a két nép a színét leszámítva az utolsó lézerlöveg-töltényig tökegyforma. Szerencsére a játék kárpótol: minden körben kattinthatsz egyet a fejlesztés miatt, egyet a kutatás miatt, egyet meg a kör vége gombra. A győzelmi feltételek is hasonlóak: vagy a térkép háromnegyede kell, vagy az ellenséges vezér. Én meg azzal beszélgetnék el, aki ezt a vackot hagyta elkészülni.

3.3

DRIVE TO SURVIVE

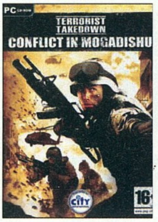
fejlesztő > Supersonic Software
kiadó > Empire Interactive

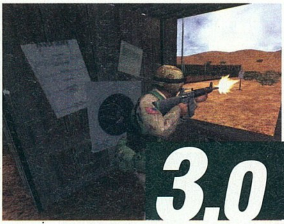
4.0

Ez az a játék, aminek alapötletéért a Monty Python csoport ölni tudott volna. Már a cím is gyanús, de manapság kemény verseny van, és nem mindig sikerül olyan jó nevet találni, mint mondjuk a Sebességszükséglet, a Próbakör vagy akár a Sofőr. Eleinte nem értettem, hogy mit kell itt túlélni, aztán jött a meglepetés: a verseny élére állva a kamera is ellenem fordult. Olyan volt, mintha az én autóm tolta volna odébb a képernyő szélét, afféle tökös pionírként a többiek előtt. Mit nekem, hogy nem látom az utat, mit nekem a semmiből előtűnő aknák, hah, ide nekem az oroszlánt is! Na, ahogy ezt kimondtam, a gép bekeményített: hirtelen konkrétan eltűntem a képernyő széléről is, immár az autóm felét sem láthattam. Ha mindehhez hozzáveszem, hogy a Playstationről átportolt játék se az egeret, se a bot-, se az egyéb kormányt nem kezeli, sőt: ha át akarod állítani a billentyűzetkiosztást, ki kell lépned, és a külön konfigurációs programmal teheted csak meg... Jó ég, emberek, ket-tő-e-zer-nyolc van, komolyan, hogy lehet pénzt kérni?

TERRORIST TAKEDOWN: Conflict in Mogadishu

fejlesztő > City Interactive
kiadó > City Interactive



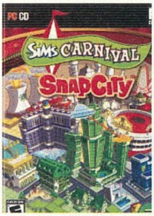


3.0

Igen, egy újabb TT, így most csak szűkszavúan térnénk ki arra, mit is várhat az, aki a hétvégi bevásárláskor valami végzetes félreértés miatt a kanadai bacon helyett ezt a dobozt teszi a kosarába: szegényes grafika, nulla játékmenet, némi zene, kisebb kupac fegyver. A játékot mozgató motor kicsit több, mint öt éves, és bár ennek ellenére egész elfogadható, a készítők nem vitték túlzásba a szomáliai táj lemodellezését – nagy üres terek homokkal, itt-ott egy sátor meg egy dzsip. Ami viszont engem sokkal jobban zavar, hogy most akkor el kéne dönteni, mi is a terrorista szó jelentése. Terrorista az, aki gépet térít el, túszokat ejt és csak símaszkban mutatkozik, vagy azt hívjuk terroristának, akire egy számítógépes játékban a fejlesztők az „ide lőj" táblát aggatják? Jelen címünkben semmiféle terrorizmus nincs, hacsak az nem, hogy módszeresen lelövünk, felrobbantunk és felgyújtunk mindenkit, akin nem amerikai egyenruha van. Többszörösen elhibázott próbálkozás, bízzunk abban, hogy ez volt a sorozat befejező epizódja.

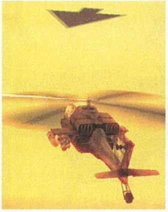
The Sims Carnival: SNAPCITY

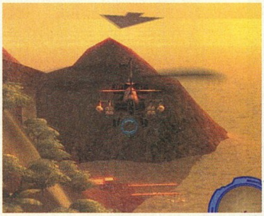
fejlesztő > Electronic Arts
kiadó > Electronic Arts



3.5

Léteznek olyan emberek, akik még bombabiztos alapanyagokból sem képesek építkezni. Ha azt mondom, hogy tetris, akkor mindenkinek a világ legaddiktívabb játéka jut eszébe, és hasonló történik, ha a Simcity-t hozom szóba. Micsoda remek ötlet lenne házasítani a kettőt, nem? Hát egy nagy túróst lenne az! A világ legunalmasabb játéka keletkezik! A tevékenységünk abból áll, hogy az égből kapott, különböző alaprajzú épületeket megfelelő módon elhelyezünk a három dimenziós talajon – gyárépületet a gyárépülethez, lakóházat a lakóházhoz, aztán egy idő után építhetünk utat az egyes kerületek közé. Ha meg tudunk felelni ebben a semmiféle kihívást nem jelentő helyzetben, kapunk egy kisebb pályát, ahol ismét hajigálhatjuk a házakat, de a kóbor apácák megtévesztése végett ezt puzzlenak csúfolják a készítők. Ha ezt is sikeresen vesszük, akkor kapunk rendőrséget, vagy katonai bázist, esetleg lehetőséget a pálya fásítására. Röviden: ez a játék olyan unalmas, hogy egy követ is megríkatna.





HELICOPTER Strike Force

4.0

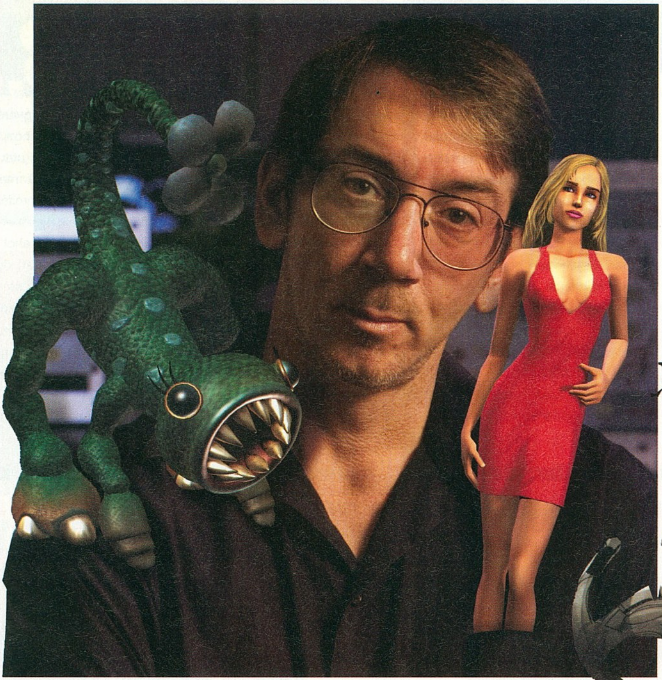
fejlesztő > Team 6 kiadó > Masque

Mielőtt nagyon nekikezdenénk a röhögésnek, kérek mindenkit, hogy tanúsítsunk megértést: a kiadó eddig jobbára félkarú rablók szimulációit adta a világnak, de most gondolt egy nagyot és merészet, és úgy döntött, hogy megpróbálja a lövöldözős játékok nehéz kenyerét is. A húsz amerikai dollárért kínált „játék" nélkülözi többek közt a kézikönyvet (talán mert nem akarták azzal égetni magukat, hogy a semmihez írnak használati utasítást), a botkormányok támogatását (tényleg, micsoda hülye ötlet joystickkal irányítani egy helikoptert), és úgy általában a játékot. Hamarjában megunható, önismétlő küldetések és ellenfelek, szegényes zene, és hát igen, a grafika is inkább a cseresznye-dinnye-BAR vonalon mozog. Kifejezetten idegesítő az a hosszú és felesleges átvezető videó, amit kötelező jelleggel minden egyes zuhanás után végig kell néznünk. Valamennyire szórakoztató azért, de még a jelenlegi árfolyam mellett sem éri meg a húsz dodót.

A TEREMTÉS EVOLÚCIÓJA
Will Wright világai

írta . Stöki

Will Wright alighanem azon kevesek közé tartozik a játékiparban, akik bármilyen bolond ötlettel sikeresen házalhatnak szinte bármelyik kiadónál. Wright már két igen sikeres sorozattal bizonyította, hogy furcsa elképzeléseivel évekig lehet óriási pénzeket kaszálni, és a Spórával harmadszor készül megismételni ezt a bravúrt. Hogy utána mire készül, még nem tudni, de biztos, hogy a következő Wright-játék is nagyban épít majd a játékos teremtő képzeletére.



Will mellényzsebéből mindig érdekes dolgok bukkantak elő, reméljük még nagyon hosszú ideig kápráztat majd minket agyszüleményeivel.

WILL, A CSODABOGÁR - Néhány tény, amit nem tudhadtál

1.) Will Wright 2003 óta gyűjti a szovjet űrprogram relikviáit. Többek között van egy 50 kilós zsilipajtója, egy ülése a Szojuzról és a Mir űrállomás vezérlőpultjának egy része. Bár Wright saját bevallása szerint nem gyűjtő, inkább mások gyűjteményeit vásárolja meg.

2.) A legenda szerint Will a The Sims játékmenetében először a vécét tervezte meg.

3.) Wright az egyetlen játékfejlesztő, akinek a Brit Filmes és Tévés Művészetek Akadémiája (BAFTA) tagságot ajánlott fel.

4.) Az Egyesült Államokban nagy hagyománya van a Robot Warsnak, vagyis a műszaki egyetemeken és házilag barkácsolt robotok arénaharcának. Will egy időben nagyon benne volt ebben a szubkultúrában, több robotot is tervezett. A „Pöfékelő Cicus" fantázianevű robotot lányával tervezte, a szerkezet egy géztekercset dobott ellenfelére, majd addig körözött körülötte, amíg betekerte és mozgásképtelenné tette a másik robotot. Ezt a technikát végül kitiltották a versenyről.

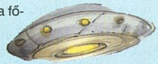
5.) Will íróasztalán egy kisegér figurája található, Martyé. Ő arra a sötét időre emlékezteti Willt, amikor a Maxisnál a „minőség helyett mennyiség" elv dívott. A részvényesek nyomására akkor született meg minden idők egyik legrosszabb játéka, a Crystal Skull, akkor ment bele a csapat B-kategóriás sportprogramok és gyerekeknek szánt oktatójátékok készítésébe – ez utóbbi sorozat főszereplője volt Marty.

Az angol nyelvben több szó is van a játékra, általános értelemben leginkább a „game”-et használják, a gyerekjátékokra pedig a „toy”-t. A „software toy” ebből következően nehezen lefordítható szóösszetétel: olyasfajta számítógépes játék, amit nem lehet elveszíteni vagy megnyerni, csak szórakozni vele. Will Wright a saját állítása szerint ilyeneket fejleszt. Az idén 48 éves zsenit leginkább a Sim- és a Sims-sorozatról ismerjük (illetve már a Spore is hozzájárul a hírnevéhez), de ha megnézzük Wright szakmai rezüméjét, azt látjuk, hogy meglepően kevés játékot jegyez fejlesztőként. Kis túlzással elmondható, hogy irgalmatlan munkával összehoz egy csodajátékot, és eddig is érdekli a dolog: a folytatásokba, kiegészítőkbe már csak ímmel-ámmal folyik bele, de leginkább sehogy. Úgy tűnik, nem szereti ismételni magát.

“Will először csak a felhőkarcolók felé emelkedett, majd bebújt a falak közé...”

A JÁTÉKÉPÍTÉSZ

Wright már gyerekként is inkább építeni szeretett, mint rombolni: nagy repülő-, autó- és hajómodellező volt, tíz évesen például balsafából megépítette az USS Enterprise repülőgép-hordozó fedélzetének modelljét. Nem csoda, hogy a főiskolát is építészkaron kezdte, aztán a műszaki tudományokba is belekóstolt, majd a robotikába. Öt évig járt több főiskolára, végül sehol nem szerzett diplomát. Viszont irgalmatlanul sokat játszott, ezért is ötlött fel benne, hogy szerencsét próbál a játékiparban. Első játéka a Raid on Bungeling Bay című, felülnézetes, helikopteres lövöldözős játék volt – ma már nem sokan emlékeznek erre az 1984-ben kiadott, C64-es shooterre, pedig a Sim City gyökereit valahol itt kell keresni. A játék fejlesztéskor 24 éves Will ugyanis azt vette észre, hogy a pályatervezésben sokkal több örömöt lel, mint a lövöldözésben. Innen jött az ötlet, hogy talán mások is így vannak ezzel, és a pályaszerkesztőből akár önálló játék is lehet. Az öt év főiskola nem múlt el nyomtalanul: Will elővette régi tankönyveit, és akkurátusan, tudományos alapon kezdett a játék tervezésébe (ez egyébként később szokásává vált, a The Simshez egy kisebb könyvtárnyi szakkönyvet elolvasott). Az akkori viszonyokhoz képes ráérősen, három év alatt összehozott egy pofás kis városszimulátort, aztán nagyot koppant, mert egyik kiadónak sem kellett egy olyan program, amiben nincsenek célok, illetve amiben a játék célja maga a játék élvezete. Végül Wright egy pizzapartin Jeff Braun személyében tettestársra lelt: Braunnal megalapította a Maxist, és társa tanácsára átírta a játékot PC-re és Macintoshra, vagyis két olyan platformra, amit akkoriban főleg felnőttek használtak. Ez, illetve néhány jól időzített újságcikk (főként a Time magaziné) adta meg a kezdőlökést az 1989-ben megjelent Sim Citynek. És innentől nem volt megállás: az elmúlt évtizedekben majdnem húsz platformon jött ki a játék, amivel 9 és 99 éves ember ugyanolyan jól szórakozhatott. Bezsebelt pár talicskányi díjat, és szűkebb értelemben vett folytatásaival együtt csak PC-re 17 millió példányban kelt el.



SIM CITY, A MEGMENTŐ

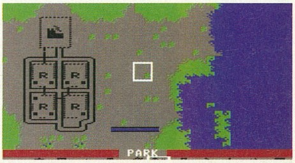
Wright egy csapásra híres lett, kapott is megkereséseket mindenféle komoly cégektől (többek között olyan kormányhivataloktól, mint a NASA vagy a CIA), de ő a játékiparban maradt. A következő évek kicsit zűrösek voltak a Maxisnál, főként azért, mert Wrighték még nem tudták, hogyan kell egy növekedő játékcéget irányítani. Egyrészt futószalagon készültek a „Sim” előtagot használó, eleinte ötletes, de játéktechnikailag nem minden esetben kiforrott játékok (Wright csak néhány ilyen program, például a SimAnt és a SimLife fejlesztésében vett részt), mérsékelt sikerrel. Másrészt Wright folyamatosan új utakat keresett, de nem nagyon talált (a Robosport nevű körökre osztott stratégia nem sok vizet zavart, a Hindenburg Project című léghajó-szimulátor pedig végül meg sem jelent). Ráadásul embereink egy sikeres periódusban kivitték a Maxist a tőzsdére, ami felért egy harakirivel: az új tulajdonosok ugyanis inkább a futószalaggyártást erőltették, mint a kockázatos kreatív próbálkozásokat, és saját „tuti módszerekkel” zilálták szét a fejlesztőmunkát. A cég kétszer került közel az anyagi csődhöz, de szerencsére ott volt a Sim City, amit a kor igényeihez igazítva, jelentősen átdolgozva újra ki lehetett adni. A frenetikus sikerű Sim City 2000 így mentette meg a Maxist 1993-ban (Wrighték

SIM CITY MÁR COMMODORE 64-EN IS

A Sim City legelső verziója Commodore 64-es változatban látott napvilágot (eredetileg Micropolis néven futott a projekt, de ez végül csak a munkacím maradt), ám kiadásra nem került négy éven keresztül – sokáig csak egy demóval lehetett játszani ezen a platformon.

A grafika borzasztó kezdetleges volt ezen a gépen (az életet izgő-mozgó pixelkockák jelentették), de még ebben a formában is hihetetlen hosszú órákra képes volt lekötni az embert. Már ebben a verzióban is az volt a legélvezetesebb rész, mikor egy működő város felépítését követően fogtuk a kétdimenziós Godzillát, hogy porig romboljon mindent, hogy aztán az elejéről kezdhessünk mindent, újra...

Elképesztően facsipesz grafika, ami mit sem vont le az alapok értékéből. Letehetetlen volt, akárcsak későbbi társai...



SIMS EVOLÚCIÓ

Természetesen a Sims az évek során nem csak a grafikában fejlődött, hanem egyre változatosabbá vált a játékmenet is (igaz, ezt jobbára kiegészítők formájában kaptuk, az EA meglehetősen jövedelmező taktikájának köszönhetően), a harmadik fejezetben már nem csak a figuránkat alakíthatjuk az utolsó hajszálig, hanem végre kiszakadhatunk majd a négy fal közül és egy élő, lélegző város részeseivé válhatunk.

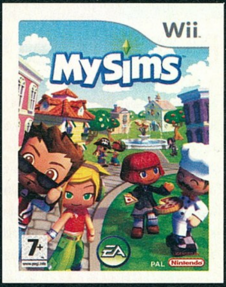
ezután mentek tőzsdére), 1999-ben pedig a Sim City 3000 billentette helyre a vállalat renoméját. Ekkor a Maxis már az Electronic Arts tulajdona volt, a játékipari óriás ugyanis 1997-ben megvásárolta a céget. Érdekes, hogy miközben az EA nagyjából ugyanekkor szanálta le másik ígéretes bevásárlását, a Bullfrogot, a Maxist nagyon profin kezelte. Leállította a SimAkármik végeérhetetlennek látszó gyárát és Wright ígéretet kapott, hogy megvalósíthatja régi álmát, amit csak babaház-projekt néven emlegetett. Természetesen ez volt a The Sims, minden idők legsikeresebb PC-s játéka.

MEGELEVENEDIK A VÁROSMAKETT

Állítólag az isteni szikra már 1991-ben kipattant Wright fejéből, ebben az évben ugyanis leégett a háza. Amikor Will az új pecót berendezte, akkor kezdett el gondolkodni azon, milyen remek játékot lehetne készíteni egy virtuális babaház-szimulátorból, amelyben a lakók szabad akaratuk szerint élnek, a játékos feladata pedig ennek az életnek a zökkenőmentessé tétele. „Nem a világot mented meg, csak kiviszed a szemetet és kisikálod a budit" – fogalmazta meg Will a The Sims játékmenetének velejét. Az elképzelésről már 1993-ban beszélt a Maxis tagjainak, 1994-ben pedig a Wired magazinnak is, de a fent említett zűrök miatt – no meg azért, mert a hardveriparnak utol kellett érnie Will gépigényekkel nem törődő fantáziáját – csak 2000 februárjában jelenhetett meg a program. 2002 márciusában megdöntötte a korábbi PC-s rekorder, a Myst 6,3 milliós eladási csúcsát, 2005 elejéig pedig összesen 16 millió példányban fogyott el. A rekord évében egyébként egy csúnya pofára esést is el kellett könyvelni: a 2002 decemberében megjelenő The Sims Online-t. A játék egy MMORPG akart lenni, de a tipikusan alkalmi játékos Sims-rajongóknak nem kellett a tipikusan hardcore műfaj (idén augusztusban a Maxis le is lövi a vegetáló projektet). A kiegészítők azonban annál jobban fogytak, 7, azaz hét darab készült belőlük. És egy ilyen bombasikerhez nyilván készült folytatás is, a 2004-ben kijött The Sims 2. A második részben már öregedtek a babaház lakói, generációk váltották egymást, a grafika pedig jelentős nagygenerálon ment át. A karaktermodellek úgy változtak már, mint az igazi emberek: aki sokat járt konditerembe, az előbb-utóbb sajtreszelő-hasat növesztett, és az életkor is átszabta a poligonokat. Nyolc különböző szükséglet gondoskodott arról, hogy a játékosnak mindig legyen tennivalója, és persze ehhez a programhoz is kijött néhány (egész pontosan nyolc) kiegészítő. A széria sikerére jellemző, hogy több mint 20 nyelvre fordították be. Egyébként a Maxis idén áprilisban büszkélkedett el azzal, hogy a The Sims és a The Sims 2 kiegészítőkkel együtt átlépte a százmillió(!) eladott példányt. Jövőre a The Sims 3 minden bizonnyal megfejeli ezt még néhány tízmillióval. A harmadik részben már babaváros lesz a babaházakból, a fejlesztők megmutatják a játékosnak, milyen településen élnek a karakterek (ezt még 2001-ben Simsville néven akarták megcsinálni a The Simshez, csak akkor még túl nagy falat volt a megvalósítás). Wright a fejlesztésben már nem vett részt, és a második rész készítésébe is alig folyt bele. Új ötlet izgatta az utóbbi években, amiről már 2001-ben beszélt a sajtónak: „Mindig is szerettem volna egy igazi, realisztikus galaxis-kolonizálós játékot készíteni."

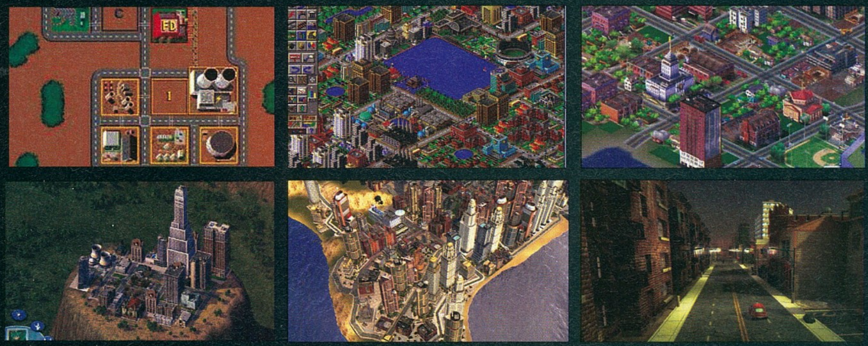
"...legújabb munkájában pedig a sejtektől az űrig emelkedik. Mi jöhet még...?"

SIMEK KONZOLON



A The Sims konzolon más élet-utat járt be, mint PC-n: volt, hogy egy kiegészítő önálló játékként jelent meg, mások részletei bekerültek az alapjátékba. A The Sims PS2-re, Xboxra és GC-re megjelenő verziója például sok mindent tartalmazott a PC-s kiegészítőkből, más téren viszont alulmaradt az eredetivel szemben (például nem lehetett benne emeletes házat építeni – sosem lehettek olyan helyre kis vityillóink, mint az asztali számítógépeken). Önálló konzolos Sims-játék volt a Bustin' Out alcímű program, amiben küldetések is voltak a szabad játékmenet mellett. A The Urbz: Sims in the City volt a következő konzolos Sims-rókabőr, majd a The Sims 2 is megjelent az előző konzolgenerációra és kézikonzolokra, játékmenetbeli korlátozásokkal és kézikonzolon külön sztorival. A PC-s Pets kiegészítő konzolra önálló játékként jelent meg Wii-re, PSP-re, PS2-re és DS-re, és ehhez a szériához is kijött egy csak konzolos spinoff, Castaway alcímmel (igaz, ez később tiszteletét tette PC-n is, Hajótörött krónikák címmel). A sornak itt nincs vége: jövőre DS-re érkezik a The Sims 2: Apartment Pets és a SimAnimals, de ezek inkább lesznek házikedvenc-babusgató programok, mint Sims-szerű életszimulátorok.

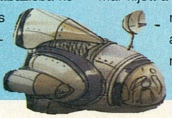
SIM CITY EVOLÚCIÓ



Akárcsak a Sims, a Sim City sem csupán a grafikájában változott az évek során, ahogy léptünk előre, úgy lett egyre összetettebb a játékmenet, úgy lett egyre több opciónk és beleszólásunk a város ügyeibe. Sajnos a lendület megtört, a Sim City Societies már nem követte a Maxis által lefektetett hagyományokat, a legújabb verzióról szóló kritikánkat elolvashatjátok a 70. oldalon.

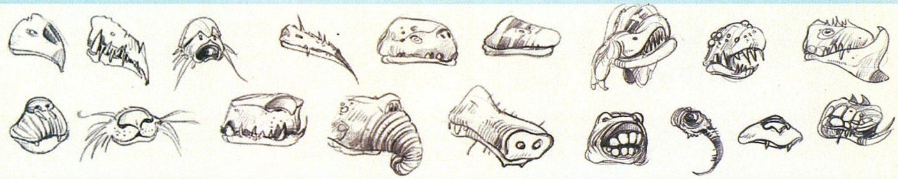
SPORE, A MINDENSZIMULÁTOR

A galaxis-kolonizálás pedig természetesen 2008 egyik legjobban várt játékának, a Spore-nak az egyik játékfázisa. Wright legújabb játékipari ötletvihara (amit eredetileg Sim Everythingnek akart nevezni) ugyanis öt fázisból áll: egyszerű sejtként egy Pac-Man-szerű ügyességi játékban kell helyt állnunk, majd állattá fejlődve akciójátékba kerülünk, értelmes lénnyé evolválódva törzset alapítunk és Populous-szerű RTS-ben találjuk magunkat, ezután civilizációvá nemesül a közösségünk (á la Civilization), az utolsó fázis pedig a Master of Orionra emlékeztető, komplex világhódítás. És mindezt végigkíséri a játékos gyurmázása: magunk rakhatjuk össze és alakíthatjuk a lényeinket, aztán ha eleget játszottunk, állatunk egy online adatbázisba kerül, és más játékosok lényeivel is találkozunk, de szigorúan egyszemélyes játékban. Wright az MMORPG mintájára úgy határozta meg ezt a műfaji katyvaszt, hogy „masszív egyszemélyes online játék", merthogy multi ugyan nincs benne, de net nélkül elképzelhetetlen a program. A játék nagyon támogatja a közösségépítést, a játékos folyamatos értesítést kap majd arról, hány játékos találkozott az ő civilizációjával, a Sporecast nevű, RSS-szerű rendszerben fel lehet iratkozni más játékosok lényeinek krónikájára, a YouTube-on pedig külön Spore-csatorna lesz. Az ötödik fázisig alsó hangon 10-15 játékóra alatt lehet eljutni, és onnantól sandbox módban működik majd a játék, az online rendszer pedig gyakorlatilag végtelen változatosságot biztosít. A lényszerkesztő már kijött a játékból, és óriási siker, úgyhogy nagyon meg lennénk lepve, ha a szeptemberben érkező Spore nem robbantana bankot.



És hogy mihez kezd utána Will? Ha az előző sikerjátékai utáni tetteiből indulunk ki, nem vacakol sokat a Spore-ral, hanem elkezdi készíteni az újabb bombasikert. Sőt, talán már készíti is, elvégre 2006-ban a Gamespynak azt nyilatkozta, hogy általában egy játéka megjelenése előtt fél évvel már komolyan dolgozik a következőn. De hogy mi lesz ez, azt megtippelni sem lehet. A három Wright-sikerszéria valamennyire egymásból következett, mégis nagyon különböznek egymástól: a Sim City városépítős játék volt, a The Sims megmutatta térben, milyen közösség lakik a Sim City városában, a Spore pedig időben mutatja majd meg, hogy egy közösség hogyan jut el az egysejtű állapottól a világuralomig. Hogy a következő Wright-opusz mit mutat meg, meglátjuk. És biztosan remekül fogunk szórakozni vele.

SPÓRA lénylabor



Előző számunkban már bemutattuk nektek, hogy mire jutottunk a Spore Lénylaborával. Will Wright legújabb zsenijének egyik legfantasztikusabb pontja, hogy immár nem a gép által kreált teremtményeket irányíthatunk majd a Spórában, hanem olyan teremtményeket, amelyek teljes egészében a mi ízlésünket, fnatáziánkat tükrözik. Mi ez, ha nem a teremtés maga?

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures tippek-trükkök írta • Bate

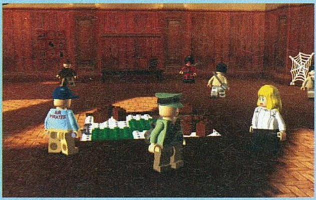
Kincsvadászat

Előző számunkban mindenre kiterjedő tesztet olvashattatok Indiana Jones LEGO világba ültetett kalandjairól, most pedig azok kedvében szeretnénk járni, akik nem elégednek meg annyival, hogy mind a három történet hat-hat pályáját végigugrálják. Ahogy azt a Traveller's Tales LEGO játékainál már megszokhattuk, az egyszeri végigjátszáson túl még rengeteg kihívást nyújt egy-egy programjuk, és ez alól a LEGO Indiana Jones sem kivétel.

Aki már telepítette a gépére a játékot, az biztosan tisztában van vele, hogy az Indy százalékban jelzi, hol is tartunk az összes kihívást illetően. Írásunkban nem térünk ki minden egyes kincsesláda (treasure) és csomag (parcel) megtalálására, de igyekszünk néhány hasznos, a teljes kijátszást elősegítő tippet adni, továbbá megemlékezünk azokról a pályarészekről, ahol mi a szokottnál nagyobb kihívásba botlottunk. Reméljük összeállításunkal tudunk újat mondani az olvasóknak, sőt, bízunk benne, hogy akár az eddig kétkedők kedvét is meghozzuk a LEGO Indiana Jones kipróbálásához.

LÉGY 100%-OS!

Az, hogy végigugrándozzuk és végigverekedjük az előttünk álló tizennyolc pályát, természetesen még nem eredményez 100%-os eredményt, sőt, örülhetünk, ha ezzel elérjük az ötvenet. A teljes kijátszáshoz sokkal több-re lesz szükség, lássuk őket sorban: **1.)** természetesen minden pályát végig kell kalandozni, **2.)** mind a 18 pályán el kell érni a True Adventurer státuszt, **3.)** meg kell szerezni mind a 18 kincsesládát, **4.)** meg kell szerezni az ösz-



szes csalást (ami azt jelenti, hogy minden pályán fel kell adni a csomagot), 5.) meg kell vásárolni az összes játszható karaktert, beleértve Fedórát és Han Solo-t is.

TITKOS PÁLYÁK

A játékban valójában nem csak tizennyolc pálya van, hanem összesen huszonegy – ha ügyesek vagyunk, akkor három rejtett pályát is megnyithatunk, ebből legalább egyre szükségünk lesz, ha el akarjuk érni a 100%-os értékelést. Ahhoz, hogy a titkos kalandokat is átélhessük, először a bázisunknak tekinthető Barnett College-ben kell tevékenykednünk. Először is meg kell keresnünk Dr. Jones irodáját és a szobában található öt ládát a szoba közepére kell cipelnünk. Ehhez természetesen nem elég az öreg Indy, szükségünk lesz olyan karakterekre, akik tudnak magasat ugrani, hireoglifákat fordítani, üvegrepesztő hangon sikítani, robbantani, illetve kell egy alacsony bennszülött szereplő, aki befér a kis lyukakba és tud imádkozni a szobornak. Őket természetesen a teljesített pályákat követően vehetjük meg, és ott fognak lófrálni a szobában, hogyha már elérhetőek a számunkra. Ha mind az öt ládát a szoba közepére cipeltük, akkor ezekből építhetünk egy LEGO objektumot, amit szétrombolva találunk egy kulcsot, ezt felvéve a leletgyűjtemény felé kell vennünk az irányt, ami az emelet jobb oldalán van.

Ha elértük a nagy termet, akkor a földön található kék kristályt helyezzük a középen álló emelvényre – ennek köszönhetően

Indy irodájában rendelkeznünk kell minden szükséges karakterrel, hogy megszerezhessük a kulcsot.

megnyílik egy kapcsoló, amibe belehelyezhetjük az irodában talált kulcsot. Ha ezt követően elfogatjuk a kapcsolót, akkor megnyílik három lyuk, amelyek a rejtett pályákat tartalmazzák – ezek sem érhetőek el azonnal. Ahhoz, hogy játszhassunk az Ifjú Indiana Jones pályán, össze kell raknunk minimum három leletet (ez azt jelenti, hogy három pályán össze kell gyűjtenünk mind a tíz kincsesládát), az Ancient City pályához kilenc teljes leletre van szükség, míg a Warehouse szinthez mind a 18 leletre szükségünk lesz.

Ha sikerrel megnyitjuk a Young Indy-pályát, és végig is visszük azt (nem nagy kunszt, még kincsesládákat sem kell keresni), akkor a karakterválasztóban megvásárolhatóvá válik a Fedora nevű szereplő. Na igen, de hol van Han Solo?

HAN SOLO ELNYERÉSE

Ahhoz, hogy Han Solo karaktere is játszhatóvá válljon (ezáltal elérhessük a kívánt 100%-os szintet), nem kell mást tennünk, mint megtalálnunk öt (C3PO, Luke Skywalker, R2D2, Chewbacca, Leia hercegnő) másik Star Wars karaktert, akik a tizennyolc pálya öt különböző darabján vannak elrejtve. Lássuk hát, melyek ezek a pályák és hogy jutunk el az ismert hősökhöz.

C3PO: Őt az első pályán (Lost Temple) szerezhetjük meg, persze csak akkor, ha már rendelkezünk olyan karakterrel, akinek van bazookája vagy képes gránátot dobni (ezáltal lerombolni a fémes LEGO elemeket). A Lost Temple pálya negyedik részén, miután a platformok elkezdenek mozogni alattunk, a robbantós karakterrel romboljuk le a pálya jobb szélén található vasrácsot, és ugráljunk úgy az elemeken, hogy elérjük a szabaddá vált barlangot. Amint bejutottunk egy kis videó kíséretében összefutunk az aranyszínű robottal és máris megvan az első SW karakter.

TÉLAPÓ ITT VAN...

Az Into the Mountains második pályáján találhatunk egy őrházat, ahová csak katonai sipkában lehet bejutni (vagy katona karakterrel). Odabenn nyugalom és egy karácsonyfa fogad, és ha ügyesen alakítjuk odabenn a dolgokat, akkor bizony a kéményből az egyik pillanatban kipottyan a télapó, és igen hirtelen el is hagyja az épületet. Az ajándékot odakinn találhatjuk meg, néhány a földbe rejtett LEGO darab formájában. Ássuk ki őket és rakjuk össze belőle a motorosszánt. Ekkor egy pálya jelenik meg, amit a világ legegyszerűbb dolga teljesíteni, ha ez megvan, akkor nem csupán egy élménnyel de egy kincsesládával is gazdagabbak lehetünk...

AZ EGYES STAR WARS KARAKTEREK MEGTALÁLÁSÁVAL...

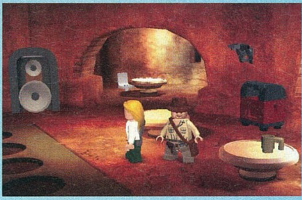
...NYITHATJUK MEG HAN SOLOT, AKI JÁTSZHATÓ KARAKTER LESZ.

HA TALÁLKOZUNK A TÉLAPÓVAL, AKKOR Ő AJÁNDÉKOT HAGY AZ UDVARON...

...ÁSSUK KI A DARABOKAT, RAKJUK ÖSSZE ÉS JÖHET A MOTOROSSZÁNOS MÓKA.

Luke Skywalker: Az ifjú Jedi megtalálására sem kell sokat várni, rögtön a második pályán (Into the Mountains) belebotlunk, méghozzá a harmadik szakaszban. Itt lesz egy rész, mikor a jég elkezd beszakadni alattunk és találhatunk egy szakadékot, aminek az aljára fogódzkodók és egy kötél vezet. Jussunk le a mélyedés legaljára, ahol meg is találhatjuk Luke-ot (a Birodalom visszavágból ismerős pózban). Megszerezni persze megint csak akkor tudjuk, ha van egy robbantós karakterünk a csapatban, hiszen a jégfalat át kell törnünk egy jól irányzott lövés segítségével.

Chewbacca: Mily meglepő, a termetes vuki harcost a harmadik pályán (City of Danger) találhatjuk meg, annak is hatodik szeletében, miután egy szétütött német katona sapkáját felvéve bejutunk a vaskerítés mögé. Első körben még itt sincs esélyünk, hiszen ahhoz, hogy megtaláljuk Csubit, szükség van egy karakterre, aki képes lefordítani a hireoglifákat. Ha ő is rendelkezésünkre áll, akkor már min-



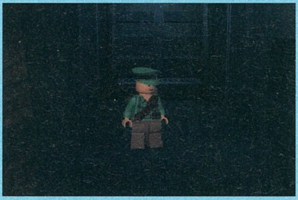
den rendben, bejutunk a Mos Eisley-t idéző kocsmába, ahol egy rács mögött ott vár ránk Chewbacca.

Chewbacca a Mos Eisley-t idéző kocsmában található, ahol még egy diszkót is összerakhatunk.

Leia hercegnő: Na, őt már nem az első történetben, hanem a második kalandban találjuk, a Végzet temploma negyedik pályáján (Free the Slaves), annak is negyedik részén, közvetlenül a főellenfeles szakasz előtt. Itt menjünk egészen a pálya jobb szélére, ahol látni fogjuk, hogy a szakadék mélyére kapaszkodók vezetnek. Ereszkedjünk le a mélybe, robbanóanyaggal takarítsuk el a törmeléket, majd egy katonával kopogjunk be az ajtón. Amint szezám kitárul, megtaláljuk a hercegnőt, már csak R2D2 van hátra...

R2D2: A kis csipogó robot majdnem a játék legvégén vár ránk, Az utolsó kereszteslovag ötödik pályáján (Desert Ambush) bukkanhatunk Luke hű társára. Itt viszont rögtön az első pályaszakaszon. Szerezzünk egy lovat, vágtassunk el vele a pálya bal szélére, és kihasználva a lóról való nagyobb ugrás lehetőségét, röpüljünk fel a korábban elérhetetlennek tűnő pontra. Itt, amellett, hogy találunk egy kincsesládát, az ostorunk használatával még Artu-hoz is eljuthatunk.

Ő az egyetlen Star Wars karakter, akit már az első végigjátszás során megszerezhetünk. Hiába ő az utolsó a képzeletbeli sorban,

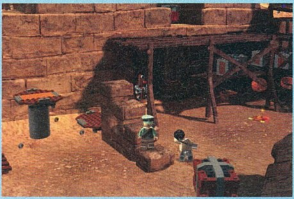


Leia mintha csak újra a Halálcsillag börtönében lenne. Csak most Indiana Jones megy érte...

ha elég ügyesek vagyunk, mégis őt fogjuk megszerezni elsőre. Ha mind az öt karakter megvan, akkor nincs más dolgunk, mint visszamenni a Barnett College-ba, ahol már megvásárolhatjuk Han Solo-t, ő a legutolsó a felhozatalban.

KEMÉNY DIÓK

Bár nem tartjuk magunkat béna játékosoknak, azért akadt néhány olyan pont a játékban, ahol eltöltöttünk néhány (tucat) percet, mire sikerült dűlőre jutni a programmal. Igazából ezek nem valódi nehézségek, sokkal inkább a



pályatervezésből és a bugokból adódó bosszúságok. Nézzünk most két példát, amibe más bicskája is beletörhetett.

Az első pont, mikor legszívesebben töröltem volna az egész programot, a Végzet temploma utolsó pályáján (Battle on the Bridge) érkezett el, ugyanis hosszú-hosszú percekig nem voltam képes rájönni a főellenfél elleni taktikára, a játék pedig semmilyen kézzelfogható segítséget nem nyújtott.

Végül azért sikerült kiokoskodni a megoldást, és ezt most meg is osztjuk veletek. A szituáció ugye úgy néz ki, hogy van három szereplőnk a hídon, mind a két oldalon ellenfelek, és ha leverünk egy adag katonát, akkor egyszercsak közénk pattan a főellenfél, de hiába ütjük, nem sebezzük. Itt jön a csel: mikor nekiesünk a fickónak, akkor az ütéseink után egy pillanatra megmerevedik – ekkor villámgyorsan váltsunk karaktert és vele üssük meg a gonoszt,

Ne feledjétek: mikor megjelenik a gonosz pofozkodni, azonnal váltsatok karaktert.

ha gyorsak vagyunk, azonnal el fog veszteni egy szivecskét és visszaugrik a menedékébe. Ekkor persze újabb katonák fognak ránk törni, ám náluk már lesz kard, miután szétütöttük őket, kapjunk fel egy kardot és vágjuk hozzá a hidat tartó egyik kapmóhoz. Ezt csináljuk meg egymás után négyszer (főbossz kicselezése,

megütése, kardfelvétel, eldobás), mire az utolsó alkalommal leszakad a híd és mi teljesítjük a küldetésünket.

A második idegtépő pillanat akkor következett be, mikor elhatároztuk, hogy minden pályán minden kincsesládát és minden postai csomagot összegyűjtünk. Ez persze nem tűnik olyan nehéz feladatnak, csak szemfülesnek kell lenni és mindent könnyedén megszerezhetünk. Leszámítva azokat a momentumokat, mikor a fejlesztők keserítik meg a dolgunkat. Az Elveszett frigyláda fosztógatói ötödik pályáján bizony nagyon meggyűlt a bajunk a postai csomag feladásával. Addig rendben is volt a dolog, hogy a daru segítségével feltettük a társunkat a magas fa platformra, ahonnan simán el tudott sétálni a csomagért. A kapcsoló előtti fémrács szétrobbantása sem okozott gondot a bazookás barátunknak. Ám ekkor jön az agyrém, a kapcsolót meghúzva körülbelül egy percünk van elérni a postaládát, utána ismét akadály zárja majd el előlünk. Az idővel persze nem is lenne baj, ha a postaláda nem felettünk lenne és ha a megnyíló kőlépcső magassága nem lenne nagyobb, mint amekkorát a karakterünk ugrani tud a csomaggal a kezében. Először azt hittük nem is ez a megoldás – de mindenkit el kell szomorítanom: mégis ez. Nem szabad feladni, egy bizonyos szögből a karakter képes felugrani az egyes lépcsőkre, csak próbálkozni, gyakorolni kell, nekünk a harmincnegyedik alkalommal sikerült is...

Amennyiben az itt olvasható segítségek nem lennének elegek a kijátszáshoz, ne keseredjetek el, írjatok nekünk levelet, vagy izzítsátok be a böngészőtöket és irány a YouTube, ahol szinte minden problémára találhattok egy videót, csak ügyesen kell keresni.

CSALÁSDÖMPING

A megnyitható karakterek teljes listája, ezeket a cheat szobában kell a táblára írni:

Barranca - 04EM94
Belloq (Desert) - CHN3YU
Belloq (Jungle) - TDR197
Belloq (Priest) - VEO29L
Boxer - 8246RB
British Commander - B73EUA
British Officer - VJ5TI9
British Trooper - DJ5I2W
Captain Katanga - VJ3TT3
Chatterlal - ENW936
Chucin - 3NK48T
Colonel Dietrich - 2K9RKS
Colonel Vogel - 8EAL4H
Dancing Girl - C7EJ21
Desert Digger - 12N68W
Desert Enemy Officer - 2MK45O
Desert Masked Bandit - N48SF0
Desert Monkey Man - 3RF6YJ
Desert Soldier - 4NSU7Q
Desert Swordsman - 1MK4RT
Donovan - 3NFTU8
Dr. Schneider (Desert) - JSNRT9
Dr. Schneider (Officer) - VMJ5US
Enemy Bazookaman - S93Y5R
Enemy Butler - VJ48W3
Enemy Communications Officer - 1MF94R
Enemy Guard - VJ7R51
Enemy Guard (Nepal) - YR47WM
Enemy Officer - 572E61
Enemy Pilot - B84ELP
Fedora - V75YSP
First Mate - 0GIN24
Grail Knight - NE6THI
Hovitos Tribesman - H0V1SS
Indiana Jones (Officer) - VJ85OS
Indiana Jones (Disguised) - 4J8S4M
Jungle Guide - 24PF34
Kaokan - WMO46L
Kazim (Desert) - 3M29TJ
Kazim (Venice) - NRH23J
Laoche - 2NK479
Maharaja - NFK5N2
Major Toht - 13NS01
Mola Ram - FJUR31
Pankot Assassin - 2NKT72
Pankot Guard - VN28RH
Punjabi Dignitary - KD48TN
Punjabi Village Elder - 4682E1
Sherpa Brawler - VJ37WJ
Sherpa Gunner - ND762W
Slave Child - 0E3ENW
Thuggee - VM683E
Thuggee Chatterlal - CNH4RY
Thuggee Priest - T2R3F9
Thuggee Slavedriver - VBS7GW
Willie (DJ) - VK93R7
Willie (Pajamas) - MEN4IP
Wuhan - 3NSLT8

Temetik az asztali gépeket, mint játékplatformot. De vajon egyszer tényleg valóra válik a rémálom? Egyelőre nem úgy tűnik...

Most akkor mi van? írta · Stöki

Már megint kihal a PC-s játék...?

E3 után népszerű és menetrendszerű mantra, hogy "jajistenem, eltűnnek a PC-s játékok, nem éri meg már PC-re fejleszteni, a konzolok felé fordulnak a játékosok", és így tovább. Az elmúlt évek folyamán többször foglalkoztunk már ezzel a kérdéssel (többet, mint a játékerőszakkal), de időnként újra elő kell venni, hogy lássuk, mennyire komoly ez a hiszti. Már csak azért is, mert – egyelőre? – főként PC-s játékmagazin volnánk.

Hogy a PC-s játékpiac döglődik, azt már rengetegszer hallottuk, nekem először talán Sasa mondta még a 2002-es E3 után, idézem: „még három év öcsém, és nem lesz munkánk". Munkánk ugyan még van, de azt én is észrevettem (meg néhány olvasónak is feltűnhetett ugyanez), hogy míg régebben két-háromévente lecseréltem a gépem belsejét, öt éve nem nagyon nyúltam a mostani asztali masinámhoz. A számok is azt támasztják alá, hogy a PC-s játékipar az utolsókat rúgja: 2006-ban 970 millió dollár volt a PC-s játékok éves forgalma Amerikában, 2007-ben már csupán 911 millió. Tehát enyhe csökkenés volt megfigyelhető, miközben ugyanebben a két évben a konzolos szegmensben 13,5, illetve 18,8 milliárd dollár fordult meg (a 18,8 milliárdból csak hardverre költöttek ötmilliárd dodót) – a két szám közötti különbséget nem kell magyarázni, elég, hogyha megszámoljuk a nullák közti különbséget. Egy másik jellemző számadat, hogy az amerikai év végi játékbestsellerlistára a konzolos játékoknál 1,8 milliós eladással lehetett bekerülni az első tízbe, a PC-s játékok listáján viszont 430 ezer már elég volt a dobogós helyezéshez.

LÁTHATATLAN PIACOK

A számok azonban nem mutatnak mindent (habár tény, hogy nagyszerűen lehet velük dobálózni és a messzemenő – de téves – következtetések levonására is tökéletesen alkalmasak), és hiába bukik meg sok, nagy munkával fejlesztett és egész jó PC-s játék, azt látjuk, hogy néhány program most is egész szépen hoz a konyhára – még egy olyan bugos és félkész cucc is sikeres tud lenni, mint az előző számunkban tesztelt Age of Conan. Szóval nem csak a Sims-széria meg a World of Warcraft tud megélni, hiába ezek uralják a si-

kerlistákat. A fenti adatok nem mutatják például az online terjesztési csatornák forgalmát, csak a bolti eladásokat. Márpedig a játékosok egyre nagyobb arányban nem dobozban kapják meg, hanem pénzért letöltik a játékokat. A Steam forgalmáról például semmit nem tudni, csak bennfentes pletykákat hallani, hogy a Valve szénné kereste magát vele. Szintén nincsenek statisztikák arról, hogy a nem hardcore játékosoknak szánt kisebb, 10-15 dolláros fizetős játékok és az ingyenes flashjátékokhoz csapott hirdetések mennyi pénzt termelnek. A józan paraszti ész azt súgja, hogy ha mindezeket figyelembe vennénk, több milliárd dolláros összeget kapnánk, ami azt jelentené ugye, hogy a PC-s játékpiacban is van pénz, csak nem feltétlenül azokban a műfajokban és fejlesztési irányokban, ami az elmúlt éveket jellemezte.

A PC NEM HALOTT, DE MÉGIS, DE MÉGSEM

Lássuk hát, mit mondanak a játékipari tótumfaktumok erről! Nos, nagyjából annyiféle nyilatkozattal bombázzák a sajtót, ahányan vannak. Néhány példa következik csak az elmúlt két hónap interjúiból. John Carmack, az idGames atyaúristene, a Doom- és a Quake-sorozat atyja, a játékipar élő legendája például azt mondta a Shacknewsnak, nem csinálhatják tovább, hogy csak a PC-s piacra fejlesztenek játékokat. Carmack szerint ugyan az FPS-ek igazi platformja a PC, és továbbra is készítenek csúcskategóriás játékokat erre a géptípusra, de a vállalat működését már nem lehet csupán erre alapozni. Az id-nél ugye korábban az volt a gyakorlat, hogy a játékokat kiadták külsősöknek, hogy készítsék el a konzolos átiratokat – valószínűleg a jövőben ez másként lesz. Az Unreal-szériát jegyző Tim Sweeney ezzel szemben azt nyilatkozta, hogy a PC-s játékipar romok hever, és ezt a Microsoftnak és az Intelnek köszönhetjük, amiért integrált videokártyákkal és instabil oprendszerekkel szerencsétlenítették a jobb sorsra érdemes világot. Ha már hardverek: az Eurogamernek interjút adva az Nvidia egyik góréja, Roy Taylor is hozzátette a maga két centjét a témához. Taylor úgy véli, hogy a PC mint játékplatform nem haldoklik, csak éppen átalakul a konzolátiratok platformjává. A szakember szerint nem nagyon lesznek a jövőben direkt PC-re készült játékok, a konzolos cuccok pedig késéssel, viszont igényesebb tartalommal fognak megjelenni, mint például a Gears of War, az Assassin's Creed vagy a Mass Effect esetében. „Érdekes jövő ez, amiben nem látok semmi fenyegetőt a PC-s játékpiacra nézve" – fogalmazott Taylor. A DirectX egyik vezető fejlesztője, Alex St. John szerint viszont a konzolok ki fognak halni, mert az Xbox 360 és a PS3 bevezetésébe annyi pénzt kellett befektetni, hogy a piaci tanulság az lesz, nem érdemes a konzolokkal szenvedni. A Shiny Games egyik vezetője, David Perry is lát jövőt a PC-s játékokban, de azt gondolja, hogy a jövőben ingyenesek lesznek – ezt a BBC-nek nyilatkozta. A fejlesztők gyakran hibáztatják a warezolást, amikor a PC-s piac hanyatlásáról beszélnek – Perry szerint a megoldás az, hogy a játékokat ingyen kell adni, és a játékokban levő virtuális javakat, például varázsfegyvereket kellene csekély pénzért árulni. Vagyis a fizetős tartalmat szét kell aprózni, hogy a játékos is hajlandóbb legyen fizetni és a kalózok dolga is nehezebb legyen. Ez az üzleti modell a távolkeleti piacon már bizonyított. A PC-s piacon még iparági összefogást is láthattunk az idei Games Developer's Coneference-en: az Intel, az AMD, az Nvidia, a Microsoft és még néhány kisebb gyártó és forgalmazó megalapította a PC Gaming Alliance-t, egy olyan szövetséget, ami a PC mint játékplatform fellendítését tűzte ki célul. A Microsoft részvételét ugyanakkor máris többen támadták, mondván a redmondi óriás nem igazán törődik a PC-vel, inkább az Xboxot nyomja. Hasonló véleményen volt egyébként a Blizzard operatív igazgatója, Paul Sams is egy Gamasutrának adott interjújában.

VIRÁGOZZÉK MINDEN PLATFORM

Nehéz tehát megjósolni, hogy mit hoz a jövő, sokan gondolnak sokfélét, és több üzleti modell is előretörhet – mi magyarok persze jól megkésett trendkövetők leszünk, mint mindig (de ezen itt már nem csodálkozik senki). Bár a konzolos játékkultúra már nálunk is szépen terjed, az Index néhány hónappal ezelőtt készített felméréséből az derül ki, hogy még mindig nyomasztó a PC-s fölény. Emiatt egyébként a PC Guru szerkesztésekor is szenvedünk: egyre nehezebb – különösen nyáron – értelmes tartalommal megtölteni a PC-s részt, márpedig az olvasói igényeket kiszolgálva ezeket az oldalakat nem igen ajánlatos csökkenteni. Az azért innen is elég jól látszik, hogy a csak PC-s játékok néhány nagyon speciális műfaj (főleg RTS-ek, MMORPG-k és hardcore repülőszimulátorok) kivételével gyors kihalásra vannak ítélve. Az alkalmi játékosok viszont nem csak a Wii-vel élik ki magukat, hanem flashjátékokkal is, szóval a core gamerek mellett ők is találnak szórakozást a PC-ben. Néhányan azt jósolják, hogy a PC-k és a konzolok végül valahogy össze fognak olvadni, de sokkal valószínűbb az a jövőkép – ami már inkább jelenkép –, hogy az egyszeri háztartásban a PC mellett áll még egy-két konzol meg esetleg kézikonzol is (ahogy az egyre inkább tapasztalható), és mindegyik platformon más, az adott konzolhoz vagy géphez leginkább illő játékműfajokkal játszunk. Reméljük, nem megy rá a gatyánk is.

Rádioaktív kalandok irta . Stöki

Élet az atom után

Minden idők egyik legjobb szerepjátéka a Fallout, és ezzel talán még az is egyetért, aki amúgy nem szereti az olyan RPG-ket, amikben nincsenek elfek meg sárkányok. A hamarosan megjelenő harmadik rész az év egyik legjobban várt programja – jó apropó ez arra, hogy visszatekintsünk a nagy elődre.

1997 végére már lecsengett a Diablo-őrület, és a hardcore szerepjátékosok világszerte egyetértettek abban, hogy amit a Blizzard csinált, az nagyon szép és reflexgyakorlatnak sem utolsó, de azért nem az a tankönyvi RPG (Role Playing Game - szerepjáték), amitől az ember szinte a kezében érzi a húszoldalú dobókockákat. Szinte természetes volt, hogy a Diablo után egy szerepjáték-reneszánsz következzen, ennek legnagyobb gerjesztője pedig az Interplay volt. A kiadó Baldur's Gate-tel 1998-ban olyan hullámot indított el (főleg klasszikus fantasy szerepjátékokról beszélünk), ami az MMORPG-k feltöréséig kitartott. A Baldur's Gate-nek azonban 1997 végén egy nem elfes-orkos RPG ágyazott meg, hanem a Black Isles Studios által az Interplaynek fejlesztett, nagyszerű (vagy mondjuk ki: zseniális) Fallout.

WAR NEVER CHANGES

Meglepő, de minden idők egyik legjobb szerepjátéka mögött nem állnak nagy nevek. Az egyik fő fejlesztő Chris Taylor volt, aki a Dungeon Siege-es Chris Taylornak csak névrokona, és kisebb munkái voltak csupán a játékiparban, amíg 2005-ben ott nem hagyta az egészet, hogy táblás társasjátékokkal és gyűjtögetős kártyajátékokkal foglalkozzon. Taylor tettestársát Tim Cainnak hívták, ő viszonylag újonc volt az Interplaynél, majd részt vett a Troika Games megalapításában, hogy ott középszerű játékok készítésében segédkezzen. Szóval a Fallout a vak tyúk esete volt, de ez nem igazán érdekelte a rajongókat. A program ugyanis nagyon profi, sokoldalú, mégis könnyen használható játékrendszert használt, aminek része volt a sok és összefüggő fejlesztési lehetőség mellett egy olyan körökre osztott harcrendszer, ami egy önálló stratégiai játékot is elvitt volna a hátán (és évekkel később el is vitt, ez volt az alapjáték hangulatát meglovagló, annak világát felhasználó Fallout Tactics). A siker másik összetevője az a nyomasztó hangulat volt, ami a posztapokaliptikus, atomháború utáni környezetből adódott (aki egyszer már hallotta, nem felejti el, amint Ron Perlman eldörmögi, hogy „War never changes", az eszméletlenül egyszerű, de mégis döbbenetesen hangulatos zenéről nem is beszélve). A harmadik összetevő a szabadság volt: sok mellékküldetés és rengeteg szereplő tette nem lineárissá a Falloutot – egy küldetésre számos megoldás jutott, ugyanannyit ért a fegyverek szava, mint az intelligencia.

VISSZATÉR AZ INTERPLAY?

Sajnos hiába volt óriási siker a Fallout, az Interplay szekere nem ment túl jól, és ez a Fallout 2-n is meglátszott: kevesebb mint egy évvel az első rész után jelent meg, és minden idők egyik legbugosabb játékaként vonult be a történelembe (habár ettől függetlenül is imádtuk). Ezután Van Buren kódnéven elkezdték fejleszteni a harmadik részt is, de az Interplay becsődölése magával rántotta ezt a projektet. Így lehet, hogy a Fallout 3-at már nem az eredeti csapat készíti, hanem az Elder Scrolls-szériát jegyző Bethesda Softworks. Bízzunk benne, hogy sikerül nekik visszaadni az első Fallout hangulatát és játékélményét. És bízzunk az Interplayben is, a cég ugyanis éppen feltámadni készül, méghozzá egy Fallout témájú online szerepjátékkal, amiről aggasztóan keveset hallunk mostanában...

A LEGFRISSEBB
MOTORREVÜ MÁR
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
2008 AUGUSZTUS
A VEZETŐ MOTOROS MAGAZIN
MOTORREVÜ
WWW.MOTORREVU.HU
NAKED BIKE
ÖSSZEHASONLÍTÓ
TESZT
JAPÁNT VAGY EURÓPAIT?
TESZT: BIMOTA DB7
TARTÓSTESZT
KTM 990
Adventure
MOTOGP
Talma-
győzelem
BIZTONSÁGTECHNIKA
ABS
sportmotorra?
TÚRA: Cseh-Svájc
a motorosparadicsom
ÁRA: 790 FT
CSAK
790Ft

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

BLACK & WHITE2

Hello Guru!

Egy kis bajom akadt a fentebb megnevezett játékban. A harmadik pályán van egy feladat, nevezetesen a Paternity Suit. Én már próbáltam, hogy házat építek a hapsi háza mellé, és breedernek adtam be a lányát. Megnéztem a feladatokat, és hogy mennyit teljesítettem, erre meg a Paternity Suit alatt egy kis zöld csík se állt.

Kérlek, segítsetek! Tudtok valami megoldást erre a feladatra?

Tomi

A bonyodalom alapja, hogy a lány terhes, és az apja esküszik, hogy a lányához férfi még nem ért hozzá... Kövessük a lányt, aki a városba megy, és előbb-utóbb betér abba a házba, ahol a gyerek apja lakik. Jegyezzük meg a házat, majd vissza a farmer házához (ahol az ezüst tekercs volt, vagyis a feladat kezdődött), és vigyük a lány apját az iménti házhoz, hadd lássa a jóember, hogy miből lesz a cserebogár...

CHROME

Sempely-Sompoly, Nagy Sompolygó hetek óta nagy gondban van. A Chrome nevű játékban a 11. pályán (Raktárak), nem tudja hova kell tenni a bombákat. Tudsz neki segíteni?

Egy lezárt, kulcskártyával nyitható nagy ajtó (Section B felirattal) a megoldás, a kulcs egyébként az öltönyös fickónál lesz egy kicsit korábban. A raktárban pedig a különálló ládákat keresd, talán Danger and Biohazard vagy más efféle felirattal, azokra kell rátenni a robbanóanyagot.

TWO WORLDS

Tisztelt Tika!

Two Worlds. A térképen északon van egy város, Yamalin. Oda el lehet valahogy jutni, vagy csak dísznek van, mert már elég régóta próbálkozom, de nem találok odavezető utat sehol!?

Előre is köszi.

Zsolt

Ui. Tudom, nem a témához tartozik, de az Ascaronéknál nem készülget véletlenül egy Patrician 4?

Yamalinba nem lehet eljutni, a környező magaslatról látni, hogy üres díszlet csupán. Talán része lett volna az eredeti koncepciónak, csak végül nem jutott rá idő, pénz vagy energia, esetleg egy későbbi expanzióban kap szerepet, nem tudom...

Ui. A hivatalos fórumon elhangzott hozzászólás szerint Ascaronék úgy látják, hogy némethonon kívül ezeknek a gazdasági/stratégiai játékoknak nincs nagy rajongótábora, úgyhogy egyelőre nem készül folytatás, de nem zárják ki annak lehetőségét, hogy egyszer majd újra felmelegítik a sorozatot.

ASSASSIN'S CREED

Sziasztok!

Nem tudjátok, honnan lehet letölteni az Assassin's Creedhez térképet, ami jelöli az összes templomos lovagot, és az összes zászlót?

Előre is köszi: Máté

A tinyurl.com/3dcxad oldalon helyszínek szerinti interaktív térképet találsz (szerintem ez a legjobb), zöld pontok jelzik a templomosokat, és számok a zászlókat. Ha a térképen a jelölésekre viszed az egérkurzort, akkor a pontos helyszínről is kidob egy screenshootot.

LEGO INDIANA JONES

Hali Guruk!

Az lenne az én gondom, hogy elakadtam a Végzet temploma utolsó, Battle on The Bridge nevű pályáján, pontosan a végén, amikor bekerítik a hidat, és oda jön a bikafejű bunyózni. Sehogy sem tudom leverni az életét. Hogy csináljam, hogy kinyiffanjon?

Előre is kösz: ffixer

Az a trükk, hogy a Mola Rammal („bikafejű") épp küzdelembe bonyolódó figurádról abban a pillanatban válts át a másikra, amikor a bikafejű leveszi a satyóját és behipnotizálja a karaktered. Ilyenkor kell a másik karakterrel pofán csapni. Majd kardot keríteni, és a híd egyik pillérét megdobni (ergo elvágni). Ezt mindegyik pillérnél meg kell csinálni, és persze ugyanannyiszor eljátszani a karakterváltós trükköt, és benyomni Molanak egyet...

Hello Gurusok!

Elakadtam a Lego Indiana Jones-ban, a Chapter 3-ban, a 6. pályán. Mit kell csinálni a lovagnál? A szoba közepén van egy állványszerűség, és kis szobákban poharak. Ha egyet fel akarunk rakni az állványra, akkor kivétel nélkül rejtélyes módon, fájdalom nélkül elhalálozunk, ugyanis kooperatív módban játszunk. Reméljük, így is végig lehet vinni.

p.beni24 és vidra

A filmben ott volt a megoldás, az Örök fiatalság forrása ugyanis csak az igazi Grállal működik, a többi halált hoz. Hátul van egy a hieroglifa a falon, a szokásos puzzle, amit a könyv segítségével lehet kikódolni, és a mellette lévő faajtót nyitja, szóval odabent találsz egy sötétbarna, egyszerű kelyhet (egy ács serlege), azt vigyétek a forráshoz.

LEGO STAR WARS

Kedves PCGuru!

Hogy lehet a Lego Star Wars karaktereit átrakni a Lego Star Wars 2: The Original Triologyba? Illetve lehet a 2-ből az 1-be is átrakni?

A 2-ből sehogy sem lehet az 1-be. Az 1-ből a 2-be automatikus a dolog, ha mindkét játék az alap installálási helyen van feltelepítve, de gondolom nálad nem ez a helyzet. Ilyenkor át kell másolni az első rész mentett állását (az első játék install folderje/lsw_0) a második rész mentett állásai mellé a C:\Documents and Settings\NEVED\Local Settings\Application Data\Lucasarts\LEGO Star Wars II könyvtárba.

FABLE ÉS POSTAL 2

Szasz Guru!

Lenne két óriási nagy gondom két játékban:

Postal 2: szerdánál járok, lecsöveltem a sírt, és leütöttek. Aztán nem találom a kijáratot. Légyszi segítsetek, mit kell csinálni. Sehogy sem jutok ki.

Fable TLC: Lady Grey nyakékét nem találom. Oakvale temetőjében kihallgattam a két kereskedőt. Mivel angol nyelvtudásom majdnem egyenlő a 0-val, csak a bowerstone-i őrökről hallottam valamit. Akkor a nyakék valahol Oakvaléban van elrejtve. De hol?

1. Miután az apja sírját levizelte a főhős, és beájult, a szobából ki, a lépcsőn fel, és a csövet körbe megkerülve egy szép nagy bolyongás következik. A tinyurl.com/5dwk66 linken található videó vége mutatja ennek a kezdeti szakaszát, és a tinyurl.com/6pvft8 oldalon van a folytatás.
2. A nyakék az oakvale-i mólónál jobbra, a két csónak között van elásva. Egyébként Észak-Bowerstone-ban lehetne az iménti lokáció után nyomozni...

OVERLORD

Hello Guru team!
Elakadtam az Overlord nevű játékban, a kék minion kaptáras résznél, ahol át kell vezetni gejzíreken a talpnyalókat, hogy elforgassák a kart. Az lenne a kérdésem, hogy hogyan lehet megcsinálni? Mindig megáll a gejzírnél, ha meg már nincs ott, akkor visszajön. Kell valami speckó gombot nyomni, hogy átmenjen?
Please help.
Üdv: marsal

A bal+jobb egérgombot kell nyomva tartani egyszerre az irányításukhoz, a trükk pedig, hogy nem állhatnak meg egyszer sem, szóval amíg az aktuális gejzírnél szabad nem lesz az út, vezesd őket a falnak, hogy helyben járjanak, vagy egyszerűen menetelj velük körbe-körbe.

STAR WARS KOTOR 2

Sziasztok!
Lenne pár kérdésem a Kotor 2-vel kapcsolatban.
1. A HK droid alvázát hol találom meg?
2. Azon a holdon, amit Atton úgy javasolt, és tele vagy tőzsdésekkel, muszáj bemenni a Jek Jek Tarrba?
3. Bao-Dur azt mondja, hogy még hiányzik egy lencse, de már megcsináltam a munkapadon kettőt is, és még mindig azt mondja. Mit tegyek?
4. Hogy kell megnyitni a console-t?
5. A Sith Kiképzőben mik a válaszok az első tesztre?

1. A Nar Shaddaan, amikor a kis robotot (T3-M4) beküldöd Vogga raktárába a transzponder kódért (fősztori része), akkor lesz némi hirig három HK-50-es robottal, ezeket úgyis le kell mészárolni, és egyiknek a roncsából kinyerheted az alvázat (Chassis).
2. Előbb-utóbb igen, ugyanis a Nar Shaddaara írt történetvezetés része, hogy az Exchange képviselője a Jek Jek Tarrban akar majd találkozni a karaktereddel.
3. Amit a munkapadon megcsináltál, az upgrade, tehát később lesz rá szükség, az eredeti lencse (Lightsaber Focusing Lens Fixture) véletlenszerűen bukkan fel a következő küldetésekben: segítség Chodo Habatnak (Telos – Citadella), Visas legyőzése, Jorran megmentése (Dantooine), illetve Vogga (Nar Shaddaa) cuccai között.
4. A játék könyvtárában keresd meg az swkotor.ini fájlt, jegyzettömbbel nyisd meg, és [Game Options] rész alá írd be, hogy EnableCheats=1. Játék közben nyomd meg a ' gombot, magyar kiosztású billentyűzeten ez a jobbALT+7. Vakon kell beírni a kódokat, tehát onnan veszed észre, hogy beléptél a konzolba, hogy a karid az irányításra nem reagál...
5. Freedon Nadd, Twenty (20), Gizka, I always lie, passion-strenght-power-victory.

SHERLOCK HOLMES: AZ EZÜST FÜLBEVALÓ REJTÉLYE

Üdv!
A Sherlock Holmes: Az ezüst fülbevaló rejtélye című játékkal lenne gondom. A 3. nap végén a kvíz 3. kérdésére a végigjátszások szerint bizonyítéknak kell Mary vallomása, és a Kihallgatási dokumentum. A dokumentum nincs meg. Egyszerűen nem értem. Mindent összegyűjtöttem, ez nem is lenne másképp, hiszen a játék nem engedett volna tovább. Akkor most mi van? Kérlek, segítsetek, mert már tényleg akarom tudni, hogy ki a gyilkos!

A Kihallgatási dokumentum (audience text) a 2. napon került hozzád, a bárkás-állatos rejtvénynél a hálószobai széfből, tehát a listában egész fenn lesz a 2. nap anyagai között. Ott kell lennie...

LIONHEART

Szia Tika!
Elakadtam a Lionheart nevű játékban, abban a küldetésben, amikor az elveszett lovagot kell megkeresni a csatornában. Nem találom egyszerűen!
Nincs ehhez a játékhoz véletlenül magyar nyelvű végigjátszás, vagy magyarítás? Ha nincsen magyar végigjátszás, akkor angol van?
Válaszodat előre is kösz.
BeCk!nD@n

A csatornarendszer bejárati részében (Sewer Entrance), a nyugati oldalon lesz egy felvonó, amit a falnál lévő lánccal tudsz aktiválni. Ez a felvonó elvezet ahhoz a területhez, ahol megtalálod (középtájon) a lovagot. Tudtommal se magyarítás, se magyar nyelvű végigjátszás nincs, angol viszont van, térképekkel, miegymással, tehát full extrás. A tinyurl.com/5mde5n oldalon megtalálod, épp arra a fejezetre és térképre pozícionálva, ami a Lost Knight questet vesézi.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – CORRUPTION

Hello Guru Team!
A Star Wars: Empire at War Forces of Corruption játékban nem tudom megépíteni az Eclipse nevű űrhajót. Légyszi írjatok vissza, hogy hogyan kell megépíteni!
Zoltán főemlős

A játékban sehogy, azaz nem építhető (gondolom mivel egyedi, és a tűzerő sem piskóta). Ha jól emlékszem a sztori folyományaként megkapod egyszer, egy rövid űrharc tartamára. Persze ha mindenáron vágysz rá, töltsd le a tinyurl.com/5u3vgt modot...

LEGO STAR WARS 2, GTA SAN ANDREAS

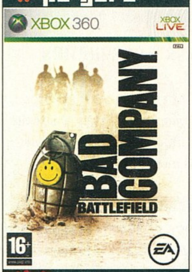
Segítséget szeretnék kérni két játékhoz:
1. A Lego SW2-ben az V. rész második pályáján, hogyan kell kiszabadítani Han gépét?
2. A San Andreasban a Hot Coffee-t, hogyan kell behozni? (azt tudom, hogy patch-et kell hozzá letölteni, csak azt nem tudom melyiket, és hogy honnan lehet letölteni).
A választ előre is köszönöm.
by: GOD95

1. A problémát, gondolom az jelenti, hogy nem tudsz feljutni a Falcon tetejére. A tauntaun (lámaszerű állat) hátáról lehet felugrani, és a szükséges javítást elvégezni.
2. Amióta a Hot Coffee kapcsán a kártérítési per lezajlott, a legtöbb közösségi/rajongói oldal eltávolította ominózus modot a letöltési listájáról. Így nem szívesen reklámoznánk mi se, de a Google továbbra is a barátod...

STALKER

Sziasztok!
Lenne egy kis problémám a S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl nevű játékkal. Arról van szó, hogy elakadtam Chernobyl belsejében. Jártam Pripaty-ban és megvan a dekóder és a dokumentum is. Az a feladatom hogy keressem meg a rejtett ajtót. Nem találom sehol, és a GPS-em se jelzi ki, hogy hol van. Légyszi segítsetek !
Üdv: Bence

Chernobylban, mármint a belső területen, nem kimondott cél a rejtett ajtó megtalálása, csak az is egy újabb (és jobb) befejezéshez vezető út. Ha a Wish Grantert már megtaláltad, úgy egy kicsit könnyebb beazonosítani a dekóderedes ajtót. Ugyanis a Wish Granterhez vezető úton visszamész az elágazásig, itt értelemszerűen a másik irányba mész (északi folyosó), aztán egy sárga forgó lámpánál látsz egy beugrót, ott fel a létrán, és innen már nincs messze az ajtó.



info

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ DICE
PLATFORM XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER 24 JÁTÉKOS

pc guru KING

Battlefield BAD COMPANY

A Bad Company sok szempontból hasonlít ugyan a sorozat korábbi részeihez, ám ennél sokkal több és sokkal fontosabb módon igazi forradalmat is jelent. Eddig ugye a Battlefield egyetlen dologról szólt: hatalmas pályákon aprította egymást két sereg járművekkel és fegyverekkel, hogy minél több zászlót tartsanak uralmuk alatt. E mondat jókora része most is jellemző a játékra – a hatalmas pályák és a kaotikus és élvezetes harcmező-élmény –, de emellett különbség is bőven akad.

MINTAKATONÁK

Rögvest ott van a sztorimód, amely az első jól sikerült példány a széria történetében. PC-n ilyesmiről soha nem is volt szó, a korábbi konzolos verziók azonban próbálkoztak hasonlóval, ám ott ordított a játékról, hogy csak botokkal népesítették be átalakított multiplayer szinteket, és azokat fűzték össze kampánnyá. Most erről szó sincs, a BC történetét érdemes végigkísérni.

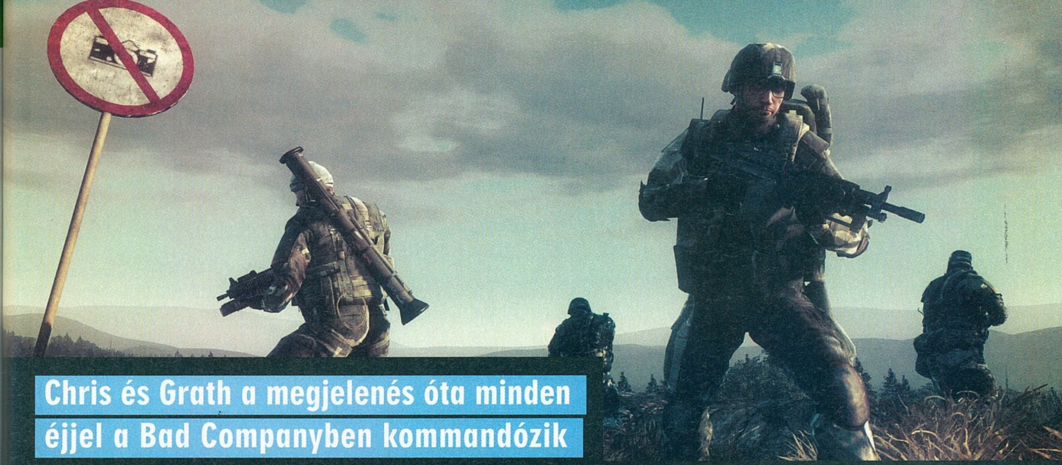
Lényegében arról van szó, hogy hősünket, Preston Marlowe-t a katonaság kötelékében elkövetett bűneiért nem közvetlen halálra ítélik, hanem besuvasztják az amerikai sereg szégyenfoltjának számító B-szakaszba, a többi feleslegesnek, kezelhetetlennek ítélt figura mellé. Pajtásainkkal együtt bevetésre kerülünk valahol Európában, és egészen addig nincs is semmi gond, amíg rá nem találunk egy darabka aranyra. Innentől kezdve a háború oka és végkimenetele végleg elfelejtődik, a négy hős megindítja saját háborúját az arany megszerzése érdekében.

Ennek során sikerül megszállnunk egy addig semleges országot, elrabolni annak elnökét, majd megmenteni ugyanezt az elnököt, és végül, ha jól tesszük a dolgunkat, természetesen miénk lesz több köbméternyi a sárga fémből. A pályák kellően változatosak, az egyik pillanatban még tankkal szántjuk fel a golfpálya sima gyepét, a másikban meg már helikopterrel rombolunk le egész bázisokat, vagy éppen egy félig felépült városban kommandózunk legényeinkkel. Társaink viccesek, egész jól harcolnak és a sztorimód hét hosszú küldetésének lezavarása tényleg jó felvezető a multihoz, hisz az teljesen más játékstílust igényel, mint bármelyik korábbi játék.

A feladatunkat elvégeztük, irány a következő falu, amit megint vidáman lerombolhatunk

KŐ KÖVÖN NEM MARAD

Igen, a Battlefield Bad Company bizonyos értelemben forradalom az FPS-ekben, mégpedig egyetlen egyszerű dolog miatt: rombolódik a táj. Igen, persze, volt már ilyen más játékokban is, az egyikben a deszkakerítést lehetett szétlőni, a másikban kidőltek a fák, a Crysisban pedig a tank átment a bádogkunyhókon is. Szóval láttunk már itt-ott rombolást, de ilyen mértékűt még sosem. A Havok-motorral kiegészített saját készítésű Frostbite engine amúgy is remek grafikát biztosít, de ennél sokkal fontosabb, hogy csaknem mindent a földig lehet rombolni.
A kerítést, szögesdrótot egy késcsapás elintézi. Ha fakunyhó állja utadat, csak dobj be egy gránátot, és máris eltűnt az akadály. Ha zavar, hogy a háznak csak a másik, bevédett oldalon van bejárata, fogj egy tankot, rakétavetőt vagy grá-



Chris és Grath a megjelenés óta minden éjjel a Bad Companyben kommandózik

nátot és robbants rajta lukat. Egész elképesztő, hogy mennyire szét lehet zúzni a pályákat – bár a házakat nem lehet teljesen eltüntetni, de ha rendesen dúl a harc, hamarosan csak egy-két támaszfal, lépcső és gerenda marad belőlük.

Ez különösen azért látványos, mert a harc az új játékmód miatt mindig egy kis szűk területre koncentrálódik. A zászlófoglalós Conquest nemsokára ingyen letölthető lesz, addig azonban marad a szerintem sokkal jobb Goldrush. Ebben az egyik csapat támadó, a másik meg védekező – és mindig két arannyal teli ládát kell felrobbantani, illetve épségben megőrizni. A ládákat szét lehet lőni hagyományos módszerekkel, de a legjobb, ha sikerül rá bombát erősíteni, mert ha azt időben nem szedik le róla, akkor azonnal megsemmisül. Ha sikerült szétszedni a két ládát, a front továbblibben, és itt ismét két láda várja a sorsát. Minden pályán három-öt ládapár van, és amíg egy párt le nem rombolták a támadók, addig azon a kis területen dúl a csata, méghozzá addig, amíg a támadók élete el nem fogy.

Eleinte ugye a védők dolga könnyű, hisz magaslatról könnyű lerakétázni a járműveket, lemesterlövészkedni a gyalogosokat. De pár perccel, illetve egy tucatnyi légitámadással, tüzérségi beavatkozással, helikopter- és tanklátogatással és gránáttal később már nem ez a helyzet. A rögzített ágyúk szétesnek, a ládákat takaró házfalak megsemmisülnek, a takarást biztosító fák eltűnnek, a mesterlövészeknek kiváló tornyok összeomlanak, és így egyre könnyebb a dolga a támadóknak. Persze minden a játékosokon múlik, de egy szinte fedezék nélküli helyen még a legjobbak baja is meg fog gyűlni a támadók egyre vadabb seregeivel. Főként azért, mert az újjáéledés nem csak a bázison lehetséges, hanem az egyik szakasztárs mellett is, így ha valaki elbújik az ellenség területén, a társai folyamatosan mellőle indulhatnak rohamba. A másik jó húzás, hogy ha valakit megsebzünk, az azonnal megjelenik minden csapattárs radarján, nem kell hozzá külön gombokat nyomkodni.

SZEREPJÁTÉK

A sorozatból ismert kasztok most is itt vannak, minden a régi megszokott, csak a megnyitható eszközök számítanak különlegesnek. A katonák öngyógyítót, a robbantási szakértők tányéraknát, az orvosok tüzérségi támadást, a mesterlövészek lézermegjelölőt (a rakétát nekünk kell célra vezetni), a felderítők plasztikbombát nyithatnak meg a szokványos, és teljesítményben lényegesen nem különböző fegyverek mellett. Merthogy itt is van fejlődés, szinte mindenért kapunk XP-t, és legalább 50 kitüntetés, váll-lap és trófea nyitható meg a játékban.

A Bad Company tehát jött, látott és minket abszolút meggyőzött. A rombolható környezet minden eddigi beidegződést teljesen átalakít, és erre kitűnően rájátszik az új játékmód, ahol a csaták mindig egy apró területre összpontosulnak. A hálózati kód ötöst érdemel (bár a szakasz-szervezéssel voltak bajok) és a kiegyensúlyozás is jól sikerült (csak azok az azonnal ölő kések ne lennének…). A Bad Company egyszerre hű a sorozathoz és újítja meg azt – ami miatt minden rajongónak kötelező tananyag!

pc guru

AMI JÓ
A rombolhatóság teljesen átalakítja az FPS-élményt

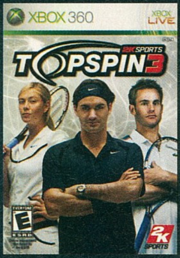
ÉS AMI NEM...
A nyolc pálya hamar kitanulható

GRAFIKA	09	Minden szép és rombolható
HANG	10	A hangok díjat érdemelnek
JÁTSZHATÓSÁG	09	Remek kasztok és járművek
ÉLETTARTAM	10	A multiplayer hónapokig kitart

ÖSSZEGZÉS: A Bad Company új fejezetet nyit a Battlefieldek történetében! A pusztuló játéktérrel és a remek új multiplayer-játékmóddal feldobott multi jobb, izgalmasabb, mint valaha! Már csak azért is maradandó élmény, mert ezek után minden statikus környezetű FPS antik darabnak fog tűnni.

INDEX: 95%

pc guru



INFO

KIADÓ	2K
FEJLESZTŐ	PAM
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER	4 JÁTÉKOS

TOP SPIN 3

NEM SALAKANYAG!

Hadd szögezzem le már az elején: ha szereted a teniszt, akár nézni, akár űzni, akkor irány az első bolt, és vedd meg a Top Spin 3-at. Eddig messze ez a legszebb és legmélyebb feldolgozása a sportágnak, és igazán szégyen, hogy az első tervekkel ellentétben mégsem készült el a PC-s verzió.

SZIMULÁTOR

A játék irányítása teljesen eltér az eddigi összes teniszjátéktól, gyakorlatilag arra épül az egész, hogy a labdáért futva kell erőt gyűjteni az ütéshez (a megfelelő gomb lenyomva tartásával), és akkor kell a gombot felengedni, amikor a labda lepattan a földre. Ügyelni kell persze a helyezkedésre, sőt, a lendületre, no meg a labda erejére is. Ezt elég nehéz megszokni – főleg sok Virtua Tennisezés után –, de ha belejövünk a rendszerbe, akkor fantasztikus mentéseket, labdameneteket, röptéket mutathatunk be. Érdemes végigküzdeni magunkat a tanító-módon, ami amúgy nem egy ingergazdag élmény, de legalább megtanulunk mindent az ejtéstől a nyesésen át a párosban alkalmazandó taktikákig. Szerváknál még további módszerek vannak haladóknak: a jobb kart használva bárhogy tekerhetjük-csavarhatjuk a szerencsétlen labdát.

A sorozatból ismert rizikós ütések (egyik ravaszt lenyomva lehet „mindent vagy semmit" stílusú ütéseket leadni) nekem sosem váltak be, bár az is igaz, hogy csak gyenge képességű saját karakteremmel próbáltam előadni őket, aki még nem állt készen az ilyesmire. Igen, saját karakter, hiszen a tonnányi profi (Nadalt megvette a Sony, így ő csak a PS3-as verzióban szerepel) és klasszikus játékos (pl. Borg vagy Szeles Mónika) mellett az általunk összerakott fickó lesz a középpontban. Úgy alakíthatjuk minden vonását, ahogy csak akarjuk (az arcán szabadon szobrászkodhatunk egy Spore-szerű megoldással), vehetünk neki cipőt és ütőt, küldhetjük fodrászhoz és tetoválószalonba, és persze számtalan tulajdonságát fejleszthetjük. Még azt is beállíthatjuk, hogy mennyit és milyen hangon nyögjön!

LENN A TÉREN

A karriermód első néhány bemelegítő meccse után kijutunk a világba, ahol tengernyi megmérettetés vár ránk – két bajnokság közül választhatunk minden hónapban, és ott vannak a meghívásos és egyéb extra versenyek is. Csaknem minden valódi nagy tornán elindulhatunk, csak Wimbledon hiányzik az állítólag égbekiáltóan magas licenszdíjak miatt. Technikailag a játék elég jó, bár az animációk néha meglehetősen nagy ugrásokkal alakulnak át egymásba – viszont örömmel jelenthetem, hogy a sorozat átka, a szörnyen hosszú töltések szinte teljesen eltűntek! Online kész álom a játék, ráadásul kéthetente indul a World Tour, külön bajnokságokkal, meccsekkel, eszelős vetélkedéssel. A Top Spin 3 tehát a teljes tenisz-csomagot kínálja, rengeteg tartalommal és újító kezeléssel. Igen, valahogy úgy alakítja át az e stílusról és a realizmusról szóló elképzeléseinket, mint ahogy a Skate tette a gördeszkával.

pc guru

AMI JÓ
Az új kezelés mindenre lehetőséget ad...

ÉS AMI NEM...
...csak beletelik egy kis időben, míg kitanulod.

GRAFIKA	08	Néha gyönyörű, máskor puritán
HANG	06	Ezen a téren átlagosnál nem jobb
JÁTSZHATÓSÁG	08	Bele kell jönni, de utána pompás
ÉLETTARTAM	10	Maximális tenisz-élmény

ÖSSZEGZÉS: A TS3 furcsa jószág, az első igazi szimulátor a műfajban. Egyfelől ez azt jelenti, hogy bizony sok idő el fog telni, mire belejövünk a kezelésébe, viszont ha ez megtörtént, a mennyekben fogjuk magunkat érezni. Online és offline is mindent tud, amit egy teniszprogramtól elvárhatunk.

INDEX: 85%

INFO

KIADÓ	SQUARE ENIX
FEJLESZTŐ	HIGH MOON
PLATFORM	DS
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

pc guru GOLD

FINAL FANTASY TACTICS A2

KÖRÖKRE OSZTOTT GYÖNYÖR

A cím és a képek alapján valószínűleg mindenki tudja, hogy mi vár rá: egy körökre osztott stratégia, rendkívül sok kombinálási lehetőséggel. Az utóbbi néhány évben ugyan több változata is megjelent az FFT-sorozatnak, de kétség nélkül állíthatom, hogy (az eredetit ugye nem számítjuk) az A2 ezek közül messze a legjobb!

Igaz, az indulás nem a legerősebb, megint egy kölyköt alakítunk, aki az iskolában egy régi könyv olvasásakor (illetve vandalizálásakor) átkerül Ivalice világába. Itt azonnal felveszi a ritmust, rögtön harcos lesz egy klánban, ami amolyan problémamegoldó szervezetként működő vállalkozás. Ha valakinek bármi kérése van, az a helyi kocsmában azt közzéteszi. Ekkor jön az adott vállalkozó – mondjuk

Lehet, hogy nem látszik a képekből, de ez egy összetett és hetekig kitartó program!

mi a csapattal –, vállalja a feladatot, és optimális esetben sikeresen végre is hajtja. Kell itt majd ritka gombát keresni (kipróbálással, úgyhogy érdemes mérgezés ellen készülni), banditákat lecsapni, kaját a feledékeny férj után cipelni, vagy mondjuk kereskedőket védeni. Mintegy 300 ilyen kaland van a játékban, és ezek apró története szerencsére már sokkal jobb, mint az indulás – úgyhogy érdemes elolvasgatni a küldetések felvezető szövegeit.

A harcban általában hat emberrel veszünk részt, és a küzdelemben már csaknem végtelen lehetőségünk lesz. Már csak azért is, mert a karakterek bármikor (na jó, harc közben nem) kasztot válthatnak, és ezzel megváltozik minden képességük, tulajdonságuk és persze felszerelésük is. Ha egy pályán be van tiltva a tűzvarázslatok használata, az erre szakosodott szakembert átrakjuk időmágusi fokozatba, ha éppen a távolsági támadások vannak betiltva, az íjászból faraghatunk lovagot vagy éppen nindzsát. Kasztból is legalább harminc van az A2-ben, és ezek miatt szinte minden harc másként zajlik.

Az említett megkötések is ehhez tesznek hozzá: ugyan nem muszáj betartani minden csata saját szabályait, de ebben az esetben bukjuk az ezért kapott – és általában jó nagy – jutalmat, valamint innentől fogva megszűnik a feltámasztás is. A képességek tanulása a fegyverekből történik, ha valamit sikerült mesteri szintre fejleszteni, akkor az már más felszereléssel a kézben, vagy épp más kaszt tagjaként is elérhető lesz. Így aztán ha kitanultuk a gyógyítást, a karakter mehet vadásznak vagy lándzsásnak, bármikor nyitva áll a lehetőség a sebek begyógyítására (az épp aktuális foglalkozás mellett mindig egy másik kaszt tudása lehet aktív).

A variációk száma tehát végtelen, és úgy a tizedik órától kezdve (én 35-nél tartok, de a sztori felénél sem járok, szóval a játékidőre nem lehet panasz) már ténylegesen rá is leszünk kényszerítve a folyamatos taktikázásra, néha minden egyes küldetés előtt át kell alakítani a csapat nagy részét. Ezzel pedig teljesen kiküszöbölhető az a monotonitás, ami az ilyen Tactics-stílusú játékoknál általában jelentkezik. Egy eseménytelen nyaralás megmentője lehet ez a játék!

pc guru

AMI JÓ
Szinte végtelen időre leköt

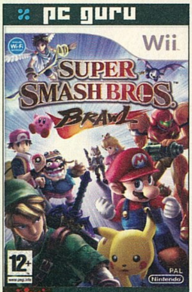
ÉS AMI NEM...
Ez a sztori...

GRAFIKA	09	Szebb, mint a PSP-s FFT
HANG	10	Square Enix, ezt vártuk
JÁTSZHATÓSÁG	08	Millió rendszer dolgozik együtt
ÉLETTARTAM	10	Vagy 300 küldetés áll előtted!

ÖSSZEGZÉS: A szokásos Tactics játékmenet a szokásos Square minőségben prezentálva. Igaz, a történet cukormázas, és köszönőviszonyban sincs az eredeti FFT sötét meséjével, de minden másban félelmeteset fejlődött a játék. Tápolás, taktika, türelemjáték – tömény tökéletesség!

INDEX: 90%

pc guru



INFO

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ EAD
PLATFORM WII
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS

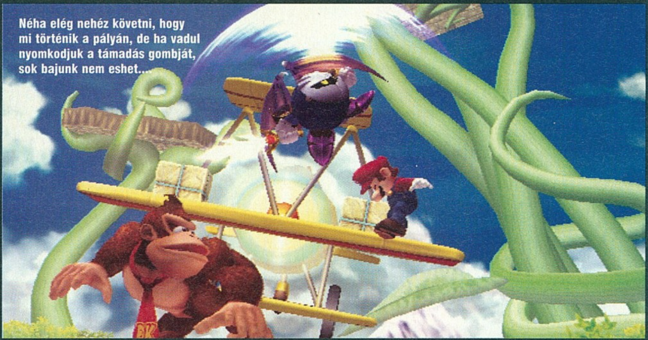
pc guru KING

Bár sokáig azt híresztelte mindenki, hogy Mega Man is helyet kap majd a játékban, csak Snake és Sonic külsősök

SUPER Smash Bros. Brawl

ÖSSZNINTENDONÉPI HEPAJ

Modern világunkban egyre inkább a nagy népszerűségnek örvendő stílusok válnak uralkodóvá – autókázunk, megmentjük belső vagy külső nézetből a világot –, eközben az olyan kellemes műfaj, mint a bunyós anyagok, már alig-alig tűnnek fel a horizonton. Számomra ez fájó dolog, ugyanis nagy kedvelője vagyok a stílusnak, éppen ezért ha kicsit felemás szájízzel is, de örültem a Nintendo külön bejáratú verekedős játékának, a Super Smash Bros széria harmadik részének.



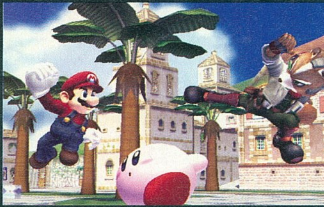
Néha elég nehéz követni, hogy mi történik a pályán, de ha vadul nyomkodjuk a támadás gombját, sok bajunk nem eshet...

Az első rész valamikor még N64-en látta meg a boltok polcait, a játékosok gépeit – ez a felvonás egy az egyben ki is maradt életemből. Elsőként GameCube-on hozott össze vele a sors, amit már termetes hype övezett, de nekem tisztességes idő eltelte után tetszett csak meg. Ennek az oka a legújabb részre is teljes mértékben áll, mégpedig, hogy nehéz, nehezen ad sikerélményt, a tisztességesnél némileg több időt, és elszántságot igényel a győzelem. Mielőtt ez bárkit elriasztana, e néhány órás tanulási szakaszt letudván az egyik legjobban kiegyensúlyozott verekedős játékkal találjuk szemben magunkat. Szinte elképesztő, ahogy az ember egyre többet foglalkozik vele, úgy döbben rá folyamatosan, hogy mennyire odafigyeltek arra, hogy semelyik kiválasztott harcosnak ne legyen eltúlzott ereje, de a teljesen eltérő jellemzővel rendelkező karakterek mindegyike kitanulható legyen annyira, hogy értő kezekben az egész brancs ellen nyerő lehessen. Mindez tekintettel arra, hogy negyven figurát vonhatunk irányításunk alá, igencsak impozáns teljesítmény.

A választható szereplők listája, vagy akár a képek láttán a szokásos nintendós (fúúúj, cuki) előítélet lehet úrrá a szemlélőn, de ez ismét megtévesztő, mert ugyan a vér nem fröccsen és csontok sem törnek, kőkemény összecsapásokra képes a gárda. A sorozat rövid történetében első ízben vonulnak fel a Nintendón kívüli eredettel rendelkező sztárok, nevezetesen Snake a Metal Gear-sorozatból, vagy az ikonikus kék sün, Sonic.
Választás után, ha óhajtjuk, felhasználónevünk alá teljesen személyre szabhatjuk az irányítást (támogatták az összes Wii-re elér-

Másvélemény GRATH

Az eddigi Super Smash-játékok nem tudtak meggyőzni, valahogy hidegen hagyott annak az ígérete, hogy Marioval laposra verjem Yoshit vagy Jigglypuffot. Most azonban, hogy Snake is beszállt a csatába, én is megadtam magam a káosznak. Merthogy ez káosz, igazán kidolgozott taktikát hosszú órák eltelte vel sem tudtam bevetni. Ez persze nem sokat vont le a játék élvezetéből, de ebben sosem lesz igazán profi az ember. Multiban mindenesetre nagy élmény egymást csépelni, bár az online felület párját ritkítóan suta.



hető vezérlőt), aztán belevethetjük magunkat a kínálkozó játékmódokba. A cél valamelyest eltérő a hagyományos verekedős programokban megszokottól, hisz rögtön kezdésnek itt négyen, egy időben apríthatják egymást. Szóval itt nincs a szereplőknek életereje, hanem egy mutató dolgozik. Nulla százalékról indulva kell ezt feljebb és feljebb tornáznunk ellenfeleinknél, ez jelzi, hogy mekkorákat repülnek egy-egy pofon után. A nyertes nem az, aki 100%-ra tornázza fel társait (bőven e fölé is lehet menni), hanem aki a végén a pályán marad – vagyis az veszít, akit véglegesen kicsapnak a képernyőből. Visszatérni meghatározott alkalommal lehet, a szereplők eltérő módon mentik is magukat: megkapaszkodnak, visszateleportálnak, repülnek. Védekezni persze lehet, bár a minden speciális támadások ellen ez hasztalan, ráadásul a kivédett támadásokat se nyelhetjük be a végtelenségig, így állóháborút – szerencsére –, nem lehet vívni.

Minden Nintendo-hős feltűnik, és egymást ütik; hát mi ez, ha nem a legjobb játéksztori?

További harcot színesítő sajátosság a felbukkanó tárgyak használatában rejlő lehetőség, a teljesen eltérő felépítésű pályák (nem csupán a háttér változik, nem mellékesen mindegyik egy korábbi Nintendo-játékot imitál), valamint a megidézhető segédszereplők.

Ami tovább fokozza a kínált élményt az eddigieken felül és alátámasztja a végértékelésnél kiosztott magas pontszámot a játékmódok különbözősége, mennyisége, továbbá tartalmi telítettsége. A Subspace Emissary például karakterenként eltérő menetű platform-kalandjátékot kínál fel, egész jó történetvezetéssel, még jobb átvezető filmekkel megspékelve, karakterenként más és más helyszínekkel. És ez csupán csak egy a megannyi feladat, minijáték, rekord, megnyitható trófea, karakter, zene, matrica között – csillagos ötös a tartalomért. Sőt, hogy ne feledjem, pályákat is összedobhatunk, és azt a neten terjeszthetjük is.

Persze nem mind arany, ami fénylik, így van ez most is: a Nintendo, noha mindent elkövetett annak érdekében, hogy ismét páratlant alkosson, az online területen nem jeleskedik ez a játékuk sem. Igaz, nem a hálózat megy rosszul, hanem a lehetőségek szűkösek. Nincs rangsor, nehéz velünk egyező szinten lévő ellenfeleket találni, a hangkommunikáció kimaradt, és barátainkat is különböző kódok alapján vehetjük csak fel. Körülményes… sajnos.

Bár PC-s játékosoknak nem mond sokat Captain Falcon és Samus Aran neve, de el kell hinnetek: ők legendás karakterek, óriási múlttal

Az SSBB egy olyan játék, ami méltán érdemelte ki azt, hogy seperc alatt milliók pakolták a kosarukba, de emellett egy igazi folytatás. Évek aprólékos munkája nyugszik benne, szinte felsorolhatatlanul sok felfedezni-, megtanulnivaló. Az éjszakákba nyúló szórakozás garantált.

pc guru

AMI JÓ
Évekbe telik, mire 100%-ra teljesíted

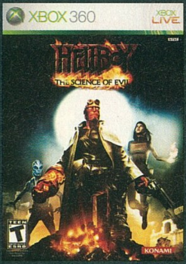
ÉS AMI NEM...
Online lehetőségből többet vártunk

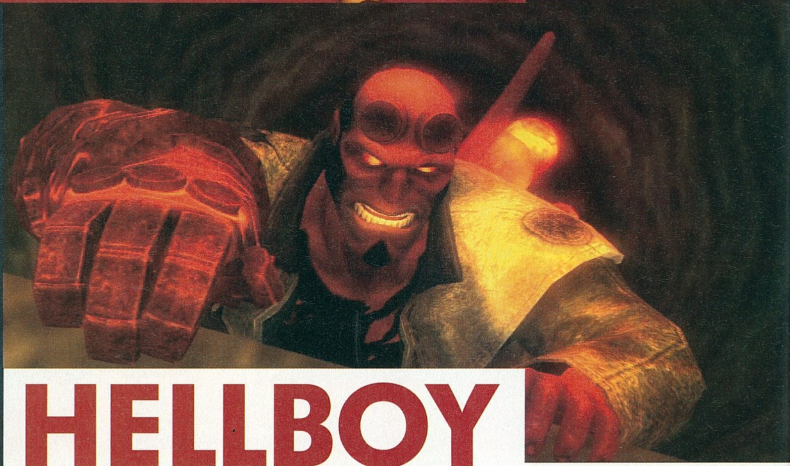
GRAFIKA	09	Wii-hez képest meglepően szép
HANG	10	Végre nem midi-zenék szólnak
JÁTSZHATÓSÁG	09	Nehéz, de mégis így válik az igazivá
ÉLETTARTAM	10	Végtelen és igen addiktív

ÖSSZEGZÉS: Verekedős játék-újraértelmezés, tipikusan Nintendós formában. Snake gyomorszájon rúgja Peach hercegnőt, Luigit leveri Pokémont, Sonic pedig szétszúrja a Metroid főhősnőjét – már ezekért a jelenetekért is megéri kipróbálni a programot.

INDEX: 95%

pc guru





info

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KROME
PLATFORM XBOX 360, PS3
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

HELLBOY
SCIENCE OF EVIL
SCIENCE OF CRAP

Az utóbbi hónapokban hozzászokhattál, hogy képregények alapján készült filmek alapján készült játékok özönlik el az újság hasábjait. Minden alkalommal megjegyeztük, hogy a PC-s változat fényévekkel marad el a rendes, nextgen konzolokra készült verzió mögött, amelyek egyébként még így sem tekinthetők közepesnél jobbnak. A Hellboy 2 játékváltozatából nem készült PC-s változat, de ez jobb is, mert ha az a fenti recept alapján jött volna létre, az univerzum valószínűleg magába hajlik a szenvedéstől, és mindenestül megsemmisül a világegyetem. Igen, arra akarok utalni, hogy a Science Evil minden idők egyik legrosszabb játéka...

Már-már komikus, hogy bárhonnan közelítjük meg a játékot, katasztrófára, értelmes lények munkájának teljes hiányára bukkanunk, mintha valami véletlen bit-mutáció eredményeként jött volna létre ez a játékpéldány, hogy menthetetlenül és azonnali kihalásra ítéltessék! Vegyük például a sztorit, azzal csak nem lehet baj, nem?

Van egy sok évtizedes képregény-széria, most jön az új film, legalább itt nem lehet gond, ugye? Hát, a sztorival tényleg nincs baj – de csak azért, mert egyszerűen nincs! Mindenféle intro vagy bevezetés nélkül kapcsolódunk be a játékba, az első pálya Romániában játszódik, aztán minden magyarázat nélkül átkerülünk Japánba, aztán vissza Romániába, majd Tunéziába. Ezt csak onnan tudom, mert a töltőképernyő alatt a játék kiírja ezeket az információkat. Egy Von Klempt nevű náci tudós és robotserege van főellenségi szerepben, de ezen a tényen kívül róla sem tudunk meg semmit.

Tehát minden cél nélkül bóklászunk a pályákon, melyek amúgy borzasztó egyszerűek (szerencsére csak hat van belőlük): elérünk egy térre, ott a nyakunkba ömlik öt-ötven ellenség, és ha legyőztük őket, megnyílik a tovább vezető út. A Devil May Cry-sorozat is hasonló elvek mentén működik, de ott millió és egy logikai feladattal, főellenséggel és átvezető jelenettel törik meg a monotóniát – arról nem is beszélve, hogy a harcrendszer elég mély, sok lehetőséget rejt. Itt a harcrendszer azt rejti, hogy nyomogathatsz két gombot, hogy előidézd a legalább hat támadó mozdulat valamelyikét. Ezen kívül meg is ragadhatod az ellenfelet, ezzel gyógyulni lehet, meg van egy Hellmode nevű speckó mozdulat is, ami azért jó, mert pirosas lesz a képernyő és cirka 3%-kal nagyobbat sebzünk.

Mi van még? Az előző generációból áthozott, szögletes és szögletesen mozgó karakterek, szaggatás, körülbelül 15, humorosnak szánt beszólás a film főszereplőitől, pocsék koop-

HellBoy jó szokásához hűen most is megragad minden alkalmat hogy keblére ölelje a régi és új cimbiket

mód (a másik két karakter csak így játszható), pályánként maximum két (!) ellenféltípus, néhány zérus kihívást adó főellenség, fix kamera, és rengeteg szenvedés. Így belegondolva nem is tudom miért adtam neki egyáltalán 1% feletti értékelést...

pc guru

AMI JÓ
...

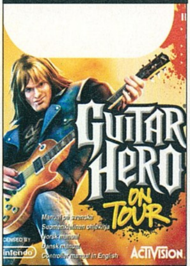
ÉS AMI NEM...
A sátán DVD-re nyomva nem lehet ilyen rossz

GRAFIKA	02	Xbox 1-en is ronda lenne
HANG	04	Még ez is bőven átlag alatti
JÁTSZHATÓSÁG	02	Üt, üt, üt, üt, pálya vége.
ÉLETTARTAM	02	Rövid, de még előtte feladod

ÖSSZEGZÉS: Ez a játék megvalósításában 2003-at idézi, játékmenetében pedig 1998-at – egyszerűen botrányos, hogy ezt így ki merték adni – bár félek, az amúgy remek Hellboy 2 film miatt még így is lesz pár ember, akit be tudnak csapni. Ti legyetek okosabbak, és hallgassatok rám: messziről kerüljétek el!

INDEX: 10%

pc guru



info

KIADÓ	ACTIVISION
FEJLESZTŐ	VICARIOUS VISIONS
PLATFORM	DS
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS

GUITAR HERO: On Tour

AZ EGY GITÁR A ZSEBEDBEN, VAGY CSAK ÖRÜLSZ, HOGY LÁTSZ?

Talán nem voltam egyedül azzal a gondolattal a program bejelentésekor, hogy a DS-es Guitar Hero csak egy szemérmetlen pénzleszívási kísérlet lesz az Activisiontól. Nyomogatod a gombokat, és pöcögteted a képernyőt – hát kinek fog ez kelleni az „igazi" gitárhősködés mellett, helyett. Aztán bekövetkezett egy ritka alkalom: cinizmusom megalapozatlan volt, és az On Tour valóban egy igényes és átgondolt programnak bizonyult. Van új a nap alatt!

A játék lelke az a kiegészítő, amit a DS alsó részébe, a Game Boy Advance-játékok nyílásába kell helyezni, ezen található a négy színes gomb, ami a négy húrt jelképezi. Igen, csak négy, vagyis a játék mindenképpen könnyebb, mint az otthoni konzolos változatok (ott minden gitáros játékon öt „húr" van). Ez a kis hardver tárolja az extra DS-ceuzát, amit pengető alakúra formázott meg az ihletett tervező, így a gitározás ezúttal ténylegesen pengetést jelent. A könyv formátumban tartott DS bal (azaz felső) képernyőjén jönnek a szokásos hangjegyek, a jobb képernyőn pedig a megfelelő időben pengetünk – és ez az érzés sokkal közelebb van az igazi pengetéshez, mint a műanyag gitárok megoldása. A hardver elég stabil, lehet cserélgetni a borítását, szóval majdnem mindennel elégedettek voltunk. Egy kis hiba, hogy a lapátkezűeknek a színes gombok és a köztük levő távolságok kicsik lesznek, egy sokkal nagyobb, hogy ha kijön a hardver a DS-ből (mivel nem ül atomstabilan, és folyamatosan mozgatjuk a kezünket, ujjainkat, erre folyton figyelni kell), nem elég egyszerűen visszadugni és folytatni – nem, újra kell indítani a gépet…

Amúgy minden a megszokott, a játékmódok a Guitar Hero 3-at idézik, vagyis még párbajra is van lehetőség a megszokott szívatós eszközökkel. Itt van a megszokott sztárerő is, ezt a DS képernyőjébe üvöltéssel (vagy fújással, vagy az abszolút kézre nem álló Select gombbal) kell aktiválni, ami tapasztalataim szerint kifejezetten megdöbbenti az embereket, ha utcán adod elő.

Összesen 26 szám van a kártyán, ami a DS-hez képest szerintem elfogadható mennyiség – bár én más listát állítottam volna össze. Van mondjuk nyolc-kilenc ismert szám, a többit sosem hallottam, én pedig úgy vagyok vele, hogy az ilyeneket játszani sem szeretem. Igaz, a RHCP, a Blink, a Nirvana meg az Incubus kellemesek, szóval mindenki megtalálja a számításait. Vagy ha most nem, hát az E3-on bejelentett Decades al-alcímű folytatásokkal mindenképp, ezeken a kártyákon ugyanis egy-egy évtized legjobbjai sorakoznak majd.

pc guru

AMI JÓ
A hardver remekül működik

ÉS AMI NEM...
Ha kicsúszik a „gitár", újra kell indítani a gépet

GRAFIKA	06	De nem ez a lényeg…
HANG	10	…hanem ez, és ez tökéletes
JÁTSZHATÓSÁG	10	Igazi pengetés, végre!
ÉLETTARTAM	08	26 szám + multiplayer

ÖSSZEGZÉS: Kellemes meglepetés minden tekintetben. Teljesen játszható, és a gitár-érzés is abszolút megvan a pengető miatt. A számok kellően jól szólnak, még fülhallgató nélkül is. A multiplayer pedig szinte abbahagyhatatlan.

INDEX: 85%

Manapság ennél erősebb játékgépet nem lenne egyszerű feladat összerakni: a gyárilag tuningolt Core 2 Extreme proci és a 3db nVidia GTX 280 önmagáért beszél

írta · *Galopp, Kremo*

ASUS Ares CG6155

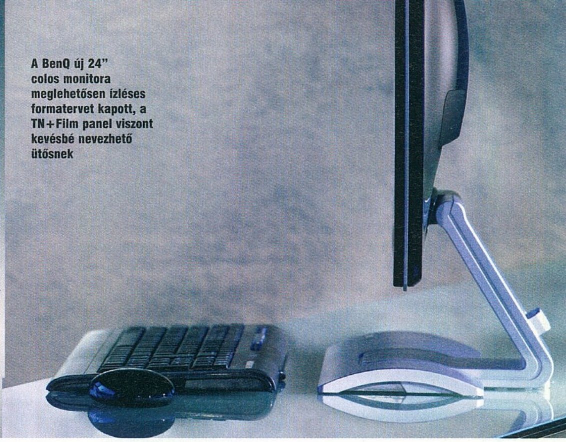
Az Asus Ares kívülről erőteljesen emlékeztet a Transformers gépszörnyeinek fejére. A felhajtható sisakrostélyra hajazó előlapi fedél pedig csak erősíti ezen érzésünket. Ráadásul a film monstrumaihoz hasonlóan az Ares is igen ütős darab.

A gép egy igazi tuningbarát nForce 790i Ultra SLI chipsetes Republic of Gamers alaplapra épül, melybe egy négymagos Intel Core 2 Extreme QX9650-os processzor került. Alapórajele 3GHz, de talán sejthető, hogy kevesen hagyják meg ezen az értéken, hiszen mennyivel jobban hangzik a 3,8 vagy a 4GHz.. A gyártó egyébiránt ígéri is, hogy ezen a magasabb órajelen is gond nélkül fut a központi egység. Emellé kérhetünk még 8GB-nyi DDR3-1333 memóriát, de nyilván ennek a felével is el lehet élni egy-két évig.

Amivel viszont nem spórolt a gyártó, az a videókártya. Már alapkiépítésben is 3 darab GeForce GTX 280-as karit kapunk a gépbe építve 3-utas SLI-be szervezve. Háttértárként pedig ha pénzünk is engedi 4 TB összkapacitású merevlemeztömböt is kérhetünk. Ezt tekintve nem csak játékra lesz alkalmas gépünk, de még hálózati szervernek is könnyedén elmegy. Optikai egységként Blu-ray meghajtót találunk az előlapon.

Az egész gépszörny tápellátásáról két darab egyenként 1KW-os táp gondoskodik, és hogy az alkatrészek túlmelegedésével se legyen gondunk, vízhűtést szereltek a monstrumba. Hogy igazán játékos kedvünkben legyünk, az alapgép mellé kapunk egy headsetet, egy állítható súlyokkal megspékelt G9-es Logitech egeret, valamint egy játékos billentyűzetet is.

Mutatós lopakodó



A BenQ új 24" colos monitora meglehetősen ízléses formatervet kapott, a TN+Film panel viszont kevésbé nevezhető ütősnek

BENQ V2400W

A fejlődés soha nem áll meg, és szerencsére ez nem csak a műszaki megoldásokra vonatkozik, de az egyes eszközök kivitelére is.

Egyik legjobb példája ennek a Benq által piacra dobott, V2400W típusjelű monitor. Bár a szépség igencsak relatív, az új, B2-es lopakodó bombázó ihlette dizájn az iF formatervezési díj elbírálóinak is tetszett.

Az egészen asszimetrikusra sikerült készülékház 24 colos TN-alapú LCD kijelzőt rejt magában, s a méretes lap 1920x1200 pixelnyi felbontásra képes. Átlagos válaszideje 5ms, de a Benq által kifejlesztett AMA (korszerű mozgásgyorsító) technológia segítségével a szürkétől szürkéig való átmenet idejét sikerült 2ms-re csökkenteni. Ennek segítségével könnyedén tudták alkalmazni az SDP (Simulated Pulsed Driving, szimulált impulzus vezérlésű meghajtás) megoldást is, mely az egyes képkockák közé fekete képet beszúrva az emberi szem számára még élvezhetőbb látványt nyújt. Mindezek mellett az új monitor a hasonló méretű társaival szemben mindösszesen 6,2 centiméter vastagságú lett a legvaskosabb pontján is. A kontrasztaránya alapesetben 1000:1, de a dinamikus vezérléssel 4000:1 is elérhető. Analóg (D-SUB) és digitális (DVI-D) , valamint HDMI bemenettel is ellátták a megjelenítőt, ez utóbbi tartalmazza a HDCP-t is. A 563.8 x 369.4 x 191.7 mm méretű, és 6,7 kg tömegű monitort hazánkban valamivel több mint 99 ezer forintért már haza is vihetjük.

Lézereket maximumra!

MITSUBISHI LaserVue

A Mitsubishi LaserVue néven jegyeztette be a merőben új technológiával rendelkező megjelenítőjét, amit immár kereskedelmi forgalomba is kíván hozni ez év harmadik negyedévében.

A plazma- és LCD-TV-k után most itt a lézeres megjelenítő, mely a gyártó szerint kétszer annyi színárnyalatot lesz képes a szemünk elé tárni, mint az eddigi plazma és LCD televíziók. Mindezt körülbelül harmadannyi energiafelhasználással teszi meg, mint a plazmás vetélytársak. A lézeres megoldásnál a fekete színt a fénysugarak kikapcsolásával érik el, ami a kisebb energiafelhasználás mellett kiváló kontrasztarányt is eredményez.

A képet egyébként egymástól elkülönített forrásból származó vörös, kék és zöld lézerfénysugárral állítják elő, s az ezen sugarak előállításához szükséges félvezetők élettartama körülbelül a teljes készülék élettartamával megegyezik, vagyis nem kell később plusz költségekkel számolni (mint pl. a projektoroknál vagy a vetítős TV-knél). Túl sok technikai információval egyelőre nem szolgált a Mitsubishi, így csak annyit tudni, hogy készülékeit először 65 és 75 colos kivitelben fogja gyártani full HDTV felbontásban, 120Hz-es képfrissítési frekvenciája lesz 500 nits-es fényerő mellett. 3D sztereoszkópikus megjelenítésre is képes lesz a tv, persze csak speciális szemüveg segítségével lesz ezen szolgáltatás élvezhető.

DELL Studio 15/17

A Dell új, Studio elnevezésű notebookjainál hét különböző színű, cserélhető kijelző-fedlapot választhatunk. Erő is lakozik persze a masinákban, hiszen mindegyikük Intel Core 2 Duo alapokon nyugszik, mégpedig a 800MHz FSB-s, 6MB-os gyorsítótárral és 2,5GHz-es órajellel rendelkező T9300 processzorokat ültették a 965PM / GM Express Chipset-es alaplapokba.

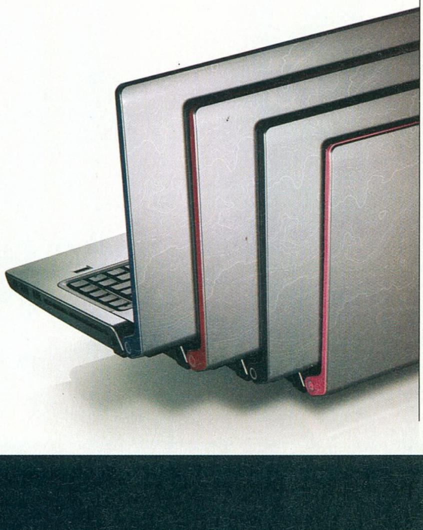
A Studio 15 és 17 elnevezés a kijelző méreteire utal. A kisebbik sorszámúak 15,4 hüvelyk átmérőjűek, és a választható felbontások 1280x800-tól 1440x900-on keresztül 1920x1200-ig terjednek, míg a 17"-os modelleknél az 1440x900 és az 1920x1200 pixeles felbontások közül választhatunk.

Mindkét modellbe 667MHz-es DDR2 RAM-okat kapunk, pénzünktől függ, hogy 1 vagy 4GB-nyit kérünk. Ahogyan közös az is, hogy a legolcsóbb szériákban X3100 tipusú Intel grafikus gyorsítók vannak. Természetesen a nagyobb felbontások mellé különálló grafikus lapokat is kínálnak. A 15-ös modellekbe 256 MB-os ATI Mobility Radeon HD 3450, a 17-esekbe pedig HD 3650 kerülhet.

Háttértárként 320GB méretű 5400rpm-es SATA meghajtók jöhetnek szóba, melyekből a nagyobbik testvérbe kettőt is rakhatunk RAID-be kötve. Mindkét modell igen jól felszerelt a kommunikációs eszközök terén, megtalálható bennük n-es wi-fi, Bluetooth 2.0, gigabites LAN, infraport, HDMI-csatlakozó, de kérhetünk beléjük mobil adatkártyát is.

Mindezen kedvező tulajdonságok ellensúlyaként ott a gép tömege, ami minimum 2,7 kg, de teljes kiépítettség esetén közel négy kilogramm is lehet. No és az ár. A „legbutább" 15-ös modell 799 dollárnál kezdődik, a legkomolyabb 17-esért pedig 1249 dollárt kell fizetnünk.

A felhasználók kedvükre válogathatnak a Dell laptopfedélpalettájáról



LG HT953TV

Az LG jó ideje együtt dolgozik már Mark Levinsonnal, mely közös munka gyümölcseit korábban is láthattuk már akár a mobiltelefonok terén, akár a házimozi-rendszerek között.

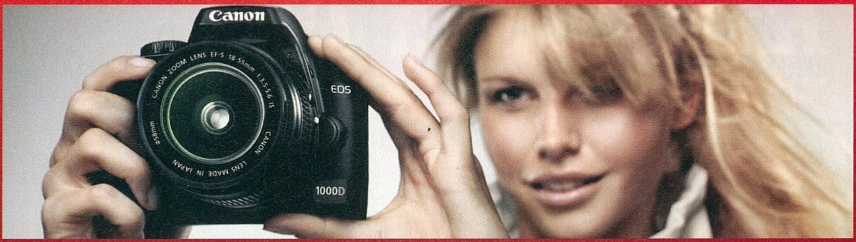
Elegancia

Alassacskán már igencsak összeszokott csapat újra előrukkolt valami igazán jónak ígérkező rendszerrel, ami a HT953TV nevet kapta. Ez így önmagában persze semmit nem mond, pedig jelen esetben egy komoly hangrendszerről van szó, amely az 5+1 hangszórója segítségével és a virtuálisan létrehozott további öt hangforrással 10.1-es rendszert jelent. Láthatóan a designra is igencsak odafigyeltek a tervezők, csecse nappaliba vagy komoly munkahelyre is tökéletesen megfelelőek az íves kialakítású hangszórók, melyek a szem mellett a fül örömére készültek ilyen formára.
A HT953TV-t iPod dokkolóval, USB Direct Rippinggel, USB Plus-szal, Portable Audio Innel és HDMI-vel is ellátták, ez utóbbin a normál felbontású DVD képi jelét 1080p HD jellé tudja felkonvertálni a tökéletesebb képi megjelenítés érdekében.

Az Eminens

CANON eos 1000D

A Canon piacra dobta EOS sorozatának legújabb, egyben legkisebb, belépő szintű modelljét, az EOS 1000D-t (az USA-ban Rebel XS néven kerül forgalomba).



A gép 10,1 megapixeles CMOS érzékelővel rendelkezik, az élességállításról hétpontos autófókusz rendszer gondoskodik. Az új fotómasinát ellátták az EOS Integrated Cleaning System elnevezésű megoldással, amely több feladatot is megold. Egyrészt bekapcsoláskor „megrázza" a szenzor előtt található antisztatikus szűrőt, hogy ne maradjanak szennyeződések az érzékelő előtt. Másrészt, ha mégis ott maradna néhány porszem, akkor szoftveresen távolítja el az azok által vetett árnyékokat a képekről. Az új EOS-ban a központi egység szerepét a Canon nagyobb modelljeiben is alkalmazott DIGIC III processzor tölti be. Ennek alkalmazása lehetővé teszi, hogy az 1000D 3 képkocka/mp sebességgel készítsen sorozatfelvételt – amíg a memóriakártya (SD vagy SDHC) meg nem telik.

A viszonylag kicsi és könnyű váz ellenére az LCD 2,5" méretű. A fényképezőgép – tükörreflexes volta ellenére – rendelkezik Live View móddal (a kompakt gépekhez hasonlóan), azaz a keresőkép az LCD-n is megjeleníthető. Ahogy az egy cserélhető objektíves géptől elvárható, az automata illetve félautomata módok mellett gyakorlatilag minden lényeges paraméter manuálisan is állítható.

A gép az EF-S 18-55 mm-es, optikai képstabilizátorral ellátott objektívvel együtt 150 000 Ft, anélkül pedig 130eFt körüli áron kerül forgalomba.

SONY ERICSSON F305

Egyik kezével ad, a másikkal elvesz - nagyon igaz ez most a Sony Ericssonra az F305-ös modelljével kapcsolatban.

Ha csak az alapfunkcióit nézzük, a mai szemnek igencsak butácska kis telefont kaphatunk. Mondjuk ezt azért, mert a kijelző csak 176x220 képpontos, a 2 Mpixeles kamera fixfókuszos, a belső memória 10MB-os (bár M2 kártyával bővíthető), HSDPA felejtős, csak EDGE van. Mindezek alapján rendesen az alsókategóriában landolna a telefon.

Van viszont egy ok, ami miatt azért sokaknak kelleni fog vélhetően, mégpedig az, hogy Motion Gaming kompatibilis. Ennek lényege, hogy beépített mozgásérzékelőinek segítségével úgy viselkedik, mint egy Nintendo Wii vezérlő, vagyis az egyes játékok irányításához nem kell mást tennünk, mint a megfelelő módon lóbálni a telefonunkat. Ennek örömére a csöppnyi memóriába a gyártó mindjárt bele is préselt 11 játékot.

A 96.0 x 47.0 x 14.6 mm méretű házba a fejlesztők még a teljes hatás kedvéért raktak sztereó hangszórókat, ugyancsak sztereó hangot küldeni képes bluetooth-vezérlőt, FM-rádiót, valamint médialejátszót, ami a meglehetősen tömör eAAC+ kódolású zenéket is képes lejátszani.

Ígéretek szerint 8 órán keresztül játszhatunk kedvenc játékunkkal, melyeket két F305-ös közötti bluetooth kapcsolaton keresztül egymás ellen is irányíthatunk.

A négynormás csúszkamobilt várhatóan a harmadik negyedévben már a boltok polcain láthatjuk.

HTC Touch PRO

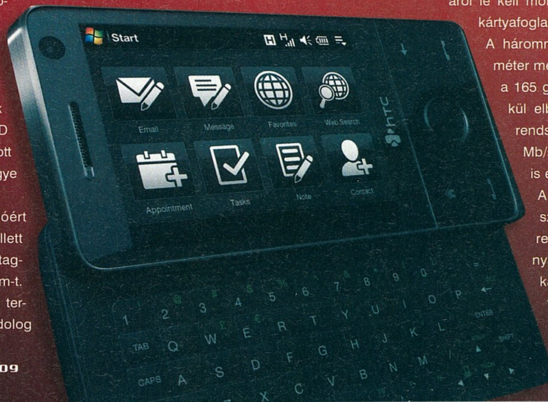
Nem kellett sokat várnunk a legújabb kedvenc, a HTC Touch Diamond új verziójára, mely a billentyűzetek szerelmeseinek kedvez. No meg azoknak, aki szeretik a megfelelően kényelmes készenléti időt, vagy a memóriabővítési lehetőséget.

Mert biza ezek terén kicsit el volt maradva a gyámántos elől. Az új PDA-telefon a HTC Touch Pro nevet viseli, s valóban professzionálisnak mondható, hiszen a korábbi modell összes bosszantó hibáját orvosolták benne. A 900mAh-s akkumulátort lecserélték 1350-esre, kaptunk microSD bővítőhelyet, a kamera kapott LED-es segédfényt, és ugye ott a billentyűzet is.

Noha ez utóbbi opcióért komoly miliémétereket kellett feláldozni, mert a Pro vastagsága így elérte a 18,05 mm-t. No de valamit valamiért, s természetesen minden jó dolog megmaradt. Például az erős Qualcomm MSM7201A 528 MHz-es CPU, a VGA felbontású érintésérzékeny kijelző, bluetooth, wlan, GPS, 3,2 megapixeles kamera. A komoly processzor mellé 288 MB RAM, 512 MB ROM kerül, s bár a 4GB-os belső memóriáról le kell mondanunk, kárpótlásul ott a kártyafoglalat.

A háromnormás, 102x51x18,1 milliméter méretű készülék tömege eléri a 165 grammot, viszont gond nélkül elboldogul a HSDPA/HSUPA rendszerű hálózatokon, így 7,2 Mb/s -es letöltési sebességet is elérhetünk vele.

A TV-kimenettel, illetve a sztereó FM rádióval felszerelt telefon ígéretek szerint nyár végén már Európában is kapható lesz, de árat lapzártáig nem sikerült megtudni.



HP TouchSmart

Az új TouchSmart IQ500-as széria komoly előrelépést jelent a korábbi kiadáshoz képest - már csak méretben és kinézetben is. A 19 colos kijelzőt kicserélték 22 colosra, a dizájn is letisztultabb, mint az elődé, valamint a gyártó külön kihangsúlyozta, hogy az új készülék energiagazdálkodása is sokkal fejlettebb lett a 700-as szériához képest.

Amit a leginkább örömmel fogad a vásárlóközönség, az az érintésérzékeny felület kialakítása a kijelzőn. Így a mellékelt TouchSmart program segítségével az összes lényegi feladatot elláthatjuk bármiféle beviteli eszköz nélkül, úgy mint böngészés, naptárkezelés, zenehallgatás, mozizás. Természetesen az előtelepített Vista operációs rendszer TabletPC-hez készített funkciói is együttműködnek az új kezelőfelülettel.

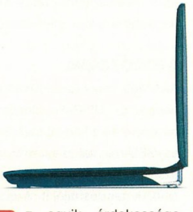
A iMac-re hajazó HP masina egy prezentációs eszközre emlékeztet, s persze a gyártó sem játékgépnek szánta. Látszik ez azon, hogy az alapmodell grafikai megjelenítéséért egy integrált Intel GMA X3100 vezérlő felel, amit persze kicseréltethetünk egy 256MB-os GeForce 9300M GS lapra, de még így is csak szinte a belépőszintet értük el.

Processzorként 2, illetve 2,16 GHz-es Core 2 Duo T5750/T5850 lapka teljesít szolgálatot a maximálisan 4GB-os DDRII memóriák mellett a GM965 Express chipsetes Intel alaplapon.

A webkamerán, mikorofonon, hangszórón kívül a gyártó épített még a gépbe Gigabit Ethernetet, Wi-Fi-t, Bluetooth-t, memóriakártya-olvasót, FireWire-t, 500GB-os Sata merevlemezt, hibrid TV-tunert, infravevőt és DVD-írót is, a billentyűzet és az egér pedig vezeték nélküli. A gép ára kiépítettségtől függően 1300 illetve 1500 dollár.

TOSHIBA Qosmio G55

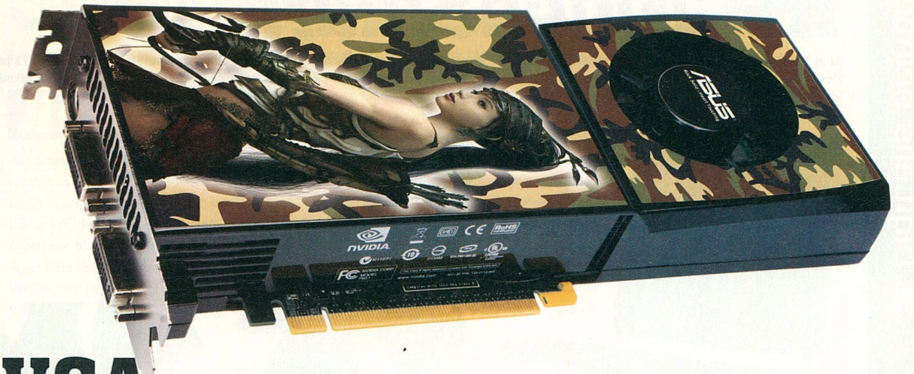
A gyártó szerint a mai HD felvételek készítésére is képes kamerák anyagának rendezésére, szervezésére és főleg szerkesztésére egyre nagyobb igény mutatkozik a mobil készülékek irányában is, így néhány szokatlan megoldást is segítségül hívva megalkották új laptopjukat.



Az egyik érdekessége, hogy Intel Core 2 Duo lapka mellett a Playstation 3-ból már ismert Cell központi egység négymagos verzióját is beépítették, bár ebben a gépben a Quad Core HD nevet kapta. A teljesítményére jellemző, hogy 10-20 watt fogyasztás mellett, 1,5GHz-en üzemelve hatodannyi idő alatt végezhet egy gigabájtnyi méretű videófájl átkonvertálásával.

A másik furcsaság a kijelző mérete. Jelen esetben ugyanis 18.4"-ról van szó, ekkora méreten pedig 16:9 képarány mellett 1920x1080 pixeles felbontást kapunk. A megjelenítésről egy NVIDIA GeForce 9600M GT gondoskodik, mely 512MB-nyi saját memóriával rendelkezik.

Háttértárként két darab, egyenként 250 gigabájt méretű merevlemez szerepel, s a 4,8 kg-os masina egy mélynyomóval is ellátott sztereó Harman Kardon hangszórószettet kapott. Érdemes említést tenni az egyik kiegészítő szolgáltatásról is, mely segítségével a beépített webkamerán keresztül, néhány méterrel a gép előtt ülve karjelzésekkel is lehet vezérelni mondjuk a videólejátszási folyamatot, mindenféle távirányító nélkül. A gép megjelenése július közepén várható, nyilvánvalóan borsos, de egyelőre nem ismert áron.



VGA-csata

RADEON HD4850/HD4870 VS. GEFORCE GTX260/GTX280

irta · Horváth Patrik

Itt a nyár, itt van újra. Mindenki tölti évi rendes szabadságát, a normális emberek nyaralnak, a magunkfajták pedig a legújabb videokártyákat tesztelik, hogy legyen mire rácsodálkoznotok, amikor a strandon heverészve olvasgatjátok a Gurut.

Június közepén mutatta be az NVIDIA legújabb grafikus processzorát, a GT200-at, amely továbbra sem szakít a G80-nal megkezdett, és a G92 által kitaposott úttal, ám mégis történt valami, az apróbb változások meghozták gyümölcsüket, igaz nem minden területen.

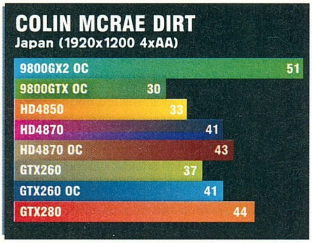
ISMERETLEN ISMERŐSÖK

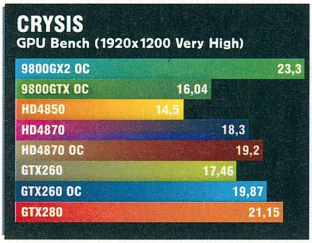
Az AMD és az NVIDIA természetesen egészen máshogy látják a videokártya piac alakulását, az előbbi szerint a sebesség fogyasztásra vetített értéke a meghatározó, az utóbbi szerint pedig pusztán a teljesítmény. Mindkettőben van valami, meg kell hagyni, bár egyik cégnek sem sikerült maradandóan hűnek lennie gondolatmenetéhez. A GT200 gyakorlatilag ismét egy feltuningolt G80 lett, annak minden optimalizálásával. Első és legszembetűnőbb változás a shaderek számában fedezhető fel, amely a korábbi 128-ról 240-re nőtt, igaz ezek alacsonyabb órajelen járnak, mint a G92 esetében, így az elméleti gyorsulás csupán 50%-os. A gyorsabb ütemezőnek hála a VGA több mint kétszer annyi szálat tud egy időben kezelni, mint a nagy elődje, ráadásul a megnövelt regisztertár méretnek köszönhetően sokkal kevesebb alkalommal kell a GPU-nak a memóriához fordulnia a hosszabb shader kódok esetében, amely javuló Geometry Shader teljesítményt eredményez (erre szükség is volt, mert a G80 ezen a téren harmatgyengén muzsikált). A chip immáron képes boldogulni a 64 bites lebegőpontos adattípusokkal is, aminek főként tudományos számításoknál van jelentősége. Bár a G80-hoz képest (6 darab) a G92-ben csökkentették (4 darab) a raszter blokkok számát, a GT200-ban újra megnövelték, így immáron nyolcat találunk benne, amely modern játékoknál nem sok vizet zavar, viszont a régebbi motoroknál jól jöhet (kérdés minek, amikor azokhoz már eleve a GPU is durván gyors). A memóriavezérlőt érte talán a legkisebb változás, maradt ugyanaz a crossbar felépítésű cucc, amit generációk óta láthatunk az összes GeForce-on, ráadásul a legújabb GDDR5 szabvány támogatásáról nem kaptunk bíztató információkat, így maradjunk annyiban, hogy a jó öreg GDDR3-mal képes csak elboldogulni. Sínszélessége 512 bitre hízott, amely azonos órajel mellett másfél, illetve kétszeres sávszélességet jelent a G80-hoz, illetve a G92-höz képest. A chip természetesen támogatja a CUDA fejlesztői platformot, továbbá hardveres fizikai gyorsításra is képes, hiszen az NVIDIA az Ageia felvásárlása után beleépítette a PhysX meghajtóprogramot a legújabb VGA driverbe. Ebből volt is cirkusz rendesen, hiszen a népszerű 3DMark Vantage tesztprogramban a fizikai számításokat nem a processzorra, hanem a GPU-ra bízták a cégnél, ezzel megsértve a Futuremark pontrendszerének egyik szabályát. Az NVIDIA azzal védekezett, hogy ők nem csaltak, hiszen miért baj az, ha egy gyorsabb alkatrésszel számoltatják a fizikát, ha erre lehetőség van. Mindenki döntse el kinek van igaza, nekünk az a véleményünk, hogy ennek a dolognak nagyobb a füstje, mint a lángja.

> **KONFIGURÁCIÓ**
>
> Gigabyte GA-P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200 @ 3,60 GHz, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066 CL5, Hitachi 320 GB 7200 rpm HDD, Windows Vista Home Premium, ATI Catalyst 8.6, NVIDIA Forceware 177.41
> A tesztgépet és a videokártyákat a Planar.hu Kft. (www.planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

ÁTDRÓTOZVA

Az AMD legújabb HD4800-as szériája egy nappal az NVIDIA újdonsága előtt lépett a harctérre és a kártyákon helyet foglaló RV770-es GPU-ról már messziről látszik, hogy egészen más stratégia alapján tervezték, mint az NVIDIA zászlóshajóját. A grafikus mag lényegében az RV670-re épül, amely ugye az R600 optimalizált változatának tekinthető, tehát az AMD-nél is megmaradtak a két évvel ezelőtti alapnál, csak az már akkor is jövőbe mutató volt, ellentétben az NVIDIA G80-nal. Azon kívül, hogy az RV770 javított raszter egységekkel és textúrázókkal rendelkezik, teljesen megváltoztatták a belső felépítést, ami nagyon jó hatással volt a teljesítményre. A shaderek számát 800-ra növelték, ráadásul a ROP-ok optimalizá-





lásával és megnövelésével a cég szerint javul az élsimítás sebessége is, amely az elődök egyik legnagyobb rákfenéje volt.

A generációk óta szolgálatot teljesítő Ring Bus memóriavezérlőt egy HUB-ként működő váltotta fel, amelynek pontos működése még nem ismert, ahogy a hatékonysága sem. A sínszélesség maradt 256 bit, viszont az erősebbik modellen már a legújabb fejlesztésű GDDR5-ös modulokat találjuk, amelyek nem kevesebb, mint 3600 MHz-es effektív órajelen üzemelnek és így – hiába a szűk sínrendszer – 115 GB/s-os sávszélességet biztosítanak az elődhöz képest 40%-kal nagyobb GPU-nak. Ahogy a bevezetőben is említettük az AMD-nél teljesen más mutatókat használnak a generációk fejlődésének reprezentálására, mint az NVIDIA-sok és nekünk előbbi sokkal szimpatikusabb. Míg a kaliforniaiak egy darab bivalyerős, áramzabáló felsőkategóriás GPU-ban látják a jövőt, addig a kanadaiak egy erős középkategóriás terméket akartak piacra dobni, hogy ezt kövesse majd egy olcsóbb és egy drágább, több GPU-s változat, így nem kell két külön chipet gyártani a felsőházban, hanem elég egyet, és azt egy-, illetve két GPU-s NYÁKRA ültetni. Az elméleti fejtegetések után viszont jöjjön egy kézzelfoghatóbb paraméter: az AMD mérései alapján az RV770 70%-kal jobb teljesítmény/cm2 mutatóval rendelkezik, mint elődje. Ez már sokkal jobban hangzik első olvasásra, mint az 1,4 milliárd tranzisztort tartalmazó GT200 különböző méröszámai. Az RV770 ezenkívül sokkal kisebb, mint ellenfele, így egy szilíciumlapkából több GPU nyerhető ki, amely olcsóbb gyártást jelent – annál is inkább, mert míg az AMD 55 nm-en termel, addig az NVIDIA még mindig 65-ön.

Természetesen a cégnél gondoltak a fizikai számolások hardveres gyorsítására is, így a Havokkal paktáltak le, amely mögött az Intel áll, így a háttér elég biztosnak látszik, ám az NVIDIA – saját bőrét előre mentve – felajánlotta az AMD-nek, hogy beépíthetik a drivereikbe a PhysX támogatását, ha cserébe beteszik a CUDA fejlesztői program szupportját, amely ugye az NVIDIA saját fejlesztésű alkalmazása. Az üzlet lapzártakor még nem köttetett meg, de az AMD-nek nem igazán van vesztenivalója a biznisszel, így könnyen lehet, hogy beadják majd a derekukat.

“Nem mindegy milyen energiagazdálkodással rendelkeznek az egyes videókártyák”

WATT DID YOU SAY?

Napjaink égető problémája a globális felmelegedés a különböző áramzabáló eszközök fogyasztása, így nem mindegy az sem, hogy a különböző videokártyák milyen energiagazdálkodási menedzsmenttel rendelkeznek. A G80 és a G92 esetében ezt a témát nagyon gyorsan körüljárhatjuk, ugyanis ők semmiféle megoldással nem szolgáltak a hőtermelés és a fogyasztás üresjáratban való leszorítására, így nem csoda, hogy az AMD megoldásait sokkal jobban preferálták a HTPC és a halk gépek építői. A GT200-ban – tekintettel az óriási méretű chipre – az NVIDIA már nem merte ugyanezt eljátszani, és egy nagyon durva, a konkurenciánál sokkal jobb menedzsmentet iktatott be a GPU-ba. Az órajelkapuzásnak köszönhetően a grafikus mag üresjáratban képes lekapcsolni minden olyan részegységét, amire az adott feladat elvégzéséhez nincs szükség, továbbá az említett alrendszerekhez tartozó memóriaterületeket is kiiktatják. Ehhez jön még a borzasztóan visszavett órajel valamint feszültségérték, és kapunk egy alig fogyasztó VGA-t, amely képes minden lényeges feladatot ellátni anélkül, hogy megzabálná Paksot, de ha kell, sebességet vált és az utolsó elektront is kihajtja a chipből. Ez az elképzelés már régóta motoszkált a fejekben, nagy kérdés, hogy miért kellett erre olyan sokat várni, hiszen az Intel processzoraiban már a Core 2 Duo megjelenése óta (2006) alkalmazza ugyanezt, és akkor még a G80 sem volt sehol.

A GT200 energiamenedzsmentje lényegében három szintből áll. Az első az üresjárat vagy 2D-s működés, ilyenkor a grafikus mag 200, a shaderek 300, a memóriák pedig szintén 200 MHz-en üzemelnek, így a kártya fogyasztása alig éri el a 45-50W-ot. Amennyiben aktivizáljuk a PureVideo HD technológiát és elkezdünk nézni egy Blu-Ray vagy HD-DVD filmet, akkor a GPU is feljebb kapcsol, de csak alig, fogyasztása is mindössze 15-20W-tal ugrik meg. A feketeleves viszont akkor jön, ha az összes tranzisztort beizzítjuk, akkor a GT200... 236W-ot eszik. Ez értelemszerűen óriási hőtermelést okoz, amelyet szerencsére a minimálisan áttervezett hűtőrendszer még képes viszonylag csöndben kitessékelni a házból, igaz, a csúcshőmérséklet így is 80 fok fölött van valamennyivel. Az NVIDIA a ki-

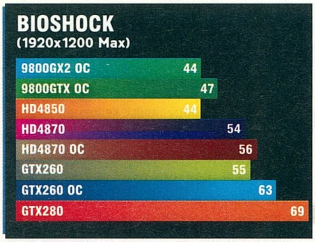
Az új Radeonok - különösen a HD4850 - alaposan felforgatják a videokártyák piacát

sebbik GTX (GTX260) használatához 500, a nagyobbik (GTX 280) alkalmazásához pedig 550W-os tápegységet javasol erős 12V-os ágakkal. Mindkét kártya támogatja természetesen a háromutas SLI-t, bár ehhez tényleg ajánlatos Paks közelében lakni.

Az RV770-re épülő HD4800-as család meglepő módon elődjénél sokkal gyengébb PowerPlay™ energiamenedzsmentet tartalmaz, nem is nagyon értjük, hogy miért nem próbálták meg lejjebb szorítani a kártyák üresjárati és filmnézős fogyasztását (ami egyébként jelen esetben megegyezik), lett volna még bőven hova. Tekintettel arra, hogy idle módban egyedül a grafikus mag órajelét szabályozza le a driver 500 MHz-re, filmnézéshez nem kell külön profil, hiszen ez bőven elegendő arra is, viszont a memóriák igencsak fogyasztanak, amely az erősebb változatnál (HD 4870) a GDDR5-ös RAM-oknak köszönhetően nagyon megdobja a villanyszámlát (éves szinten). Emiatt jár a hatalmas fekete pont az AMD-nek, ezzel gyakorlatilag elvesztették a presztízsüket, hiszen évek óta a remek fogyasztási mutatókról voltak híresek, de most úgy látszik a visszafejlődésnek köszönhetően a konkurencia beelőzött egy nagyon durva architektúrális váltással, kár érte. Ettől függetlenül játék alatt kevesebbet esznek a Radeonok, a kisebbik 115W-ot, a nagyobbik 165W-ot.

Sajnos a gyári hűtők tekintetében az AMD régóta nincs a topon, és ez most sincs másként. A HD 4850 megkapta a HD 3850 hűtőjét, amely sejthető mire elég, ha megnézzük az RV770-es GPU felépítését. Duplán rossz a cégnek, hogy a bemutató nyár elején volt, amikor mindenhol kánikula uralkodott, így még tesztasztalunkon is olyan hőmérsékleti értékek repkedtek, hogy azt hittük mentem el fognak füstölni a tesztkártyák. Az egyslotos hűtő már üresjáratban sem tudta 80 fok alatt tartani a kártyát, miközben a NYÁK a Vista betöltésének végére már tűzforró volt, pedig még semmit nem indítottunk el rajta. Zajszintje minimális volt, de ez sem menti meg attól, hogy lehordjuk miatta a céget. 3D-ben nem értük el a 100 fokot, de közel voltunk hozzá. A HD 4870 egy dupla magas, két hőcsöves monstrumot kapott, ami alapértelmezés szerint halkan dolgozik, cserébe a hőmérsékleti mutatók egy az egyben úgy alakulnak, mint a kistesó esetében. Lehetőség van különböző programokkal a ventilátor szabályzására (egyesek rögtön módosított BIOS flashelésével indítottak), ilyenkor a halk működésnek búcsút inthetünk, ám a GPU és a NYÁK hőmérséklete bő 10-15 fokot csökken. Egyik megoldás sem jó – ha szem előtt tartjuk az NVIDIA referenciahűtőit – így ajánlott megvásárlás után/közben rögtön beszerezni egy jó minőségű VGA hűtőt.

Multimédiás képességek terén a Radeonnál vannak apróbb változások, egyet emelnénk ki,



	9800GX2 OC	9800GTX OC	HD4850	HD4870	GTX260	GTX280
GPU kódneve	G92	G92	RV770	RV770	GT200	GT200
Gyártástechnológia	65 nm	65 nm	55 nm	55 nm	65 nm	65 nm
Tranzisztorok száma	2x734 millió	734 millió	956 millió	956 millió	1,4 milliárd	1,4 milliárd
Shaderek száma	2x128	128	800	800	192	240
Shaderek órajele	2x1700 MHz	1850 MHz	625 MHz	750 MHz	1240 MHz	1300 MHz
GPU órajele	2x680 MHz	740 MHz	625 MHz	750 MHz	575 MHz	600 MHz
Memória órajele	2x2080 MHz	2280 MHz	1986 MHz	3600 MHz	2000 MHz	2200 MHz
Memória típusa	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR5	GDDR3	GDDR3
Memória mennyisége	2x512 MB	512 MB	512 MB	512 MB	896 MB	1 GB
Memóriabusz sínszélessége	256 bit	256 bit	256 bit	256 bit	448 bit	512 bit
Memória sávszélesség	2x66,56 GB/s	72,96 GB/s	63,55 GB/s	115,2 GB/s	112 GB/s	140,8 GB/s
ROP egységek száma	2x16	16	16	16	28	32
Textúrázók száma (címző/szűrő)	2x64/2x64	64/64	40/40	40/40	64/64	80/80
Legmagasabb támogatott DirectX verzió	DX10	DX10	DX10.1	DX10.1	DX10	DX10
Bruttó ár (lapzártakor)	104 eFt	50 eFt	37 eFt	55 eFt	64 eFt	95 eFt

ami a házimozizóknak kedvezhet: az RV770 HDMI kimeneten immáron támogatja a nyolccsatornás hangkezelést is, míg az NVIDIA teljes mértékben kihagyta a GT200-ból is az integrált audiochipet, így a hangkártyánkból kell átvezetnünk a jelet az LCD TV-hez, amely egy kábellel nagyobb dzsumbujt eredményez.

DÁVID, GÓLIÁT MEG AZ ÁRCÉDULÁK

Kezdjük talán a legfontosabbal: az NVIDIA túl van az első radikálisabb árcsökkentésen, amely előrevetíti a Radeonok nem várt jó szereplését. A HD 4850 jelenleg körül-belül 38-40 ezer forintért vihető haza, míg a 4870-ért 55-60 ezer forintot kérnek a kereskedők. Ezzel szemben a GTX 260 65, a GTX 280 pedig 95 ezer forintba kerül, amelyben már az árcsökkentés is benne van, így nem csoda, hogy a többség főleg a Radeonokra volt kíváncsi. A táblázatból jól látható, hogy már a HD 4850 is befogta a gyárilag tuningolt GeForce 9800GTX-et, amelynek árát az NVIDIA szintén kénytelen volt csökkenteni, egészen a Radeon szintjéig, a GeForce 8800GTS-t így végleg kivonva a forgalomból.

Ha a táblázatra pillantunk, akkor láthatjuk, mi okozta az NVIDIA idő előtti kényszerlépését. A kisebbik Radeon gyakorlatilag végig partiban volt a gyárilag tuningolt 9800GTX-szel, a nagyobbik pedig lazán tartotta a lépést a nála jóval drágább GTX 260-nal. A GTX280 egyértelműen a leggyorsabb a mezőnyben, bár ahol működött az SLI, ott az előző generációs 9800GX2 bizony képes volt őt otthagyni.

Túlhajtásnál egyedül a kisebbik Radeonnal nem volt szerencsénk, sajnos a 2.0 ns-os memóriák elméleti maximumukon üzemelnek, így 5-6%-nál nagyobb tuningot nem viseltek el, míg a grafikus mag az eredeti 625 MHz-ről sem tudott 660 fölé merészkedni hiba nélkül. A nagyobb Radeonnál gyakorlatilag mindkét csúszkát a maximumra állítottuk, amit a Catalyst Control Center Overdrive-ja engedélyezett, ez az egészen elképesztő 790/4400 MHz-es eredményhez volt elegendő. Bár a memória sávszélesség alaposan megnőtt, sajnos az átlag 6%-os gyorsulást nagyrészt a GPU órajel emelése okozta, tehát kijelenthető, hogy az RV770 nem igazán érzékeny a memória sávszélességre. Ezt duplán igazolni látszik a két Radeon közti különbség, ahol a memóriák órajele brutálisan eltér egymástól, viszont a GPU „csak” 20%-kal gyorsabb a drágább modellen (ehhez képest a valós sebesség 20-30% közti különbséget mutat).

A GeForce-ok közül inkább a kisebbik modellben rejtőztek nagyobb tartalékok, igaz ő eleve alacsonyabb órajelről indul, mint a csúcskategóriás nagy testvér. Az alap 575/1240/2000 MHz-ről egészen 660/1400/2300 MHz-ig fel tudtuk rángatni őkelmét, amely átlag 13%-kal gyorsulással járt és így befogta a tuningolt Radeon HD 4870-et is, miközben csendesebb és hidegebb is volt nála. A GTX 280-on leginkább a grafikus magot tudtuk megpiszkálni, de 8-10%-nál feljebb nem jutottunk, a shaderek is hamar megadták magukat, a memóriák pedig szintén ugyanannyit bírtak.

A kisebbik Radeont kipróbáltuk CrossFire-ben is, hiszen két ilyen kártya ára sem teszi ki egy GTX 280-ét, ráadásul fogyasztásban is nagyon hasonló a kettő – ebben az esetben. Sajnos a legújabb 8.6-os Catalyst nem bizonyult jó társnak ebben az ügyben, állítólag a 8.7-re kijavítják a különböző CF-es bajokat (nevezetesen azt, hogy a legtöbb helyen nem működik). Ettől függetlenül amit a 3DMark-os és Lost Planet-es teljesítmény növekedésből láttunk, azok alapján elmondható, hogy az NVIDIA zászlóshajója igencsak nagy veszélyben van, az esetek többségében kénytelen lesz beérni a második hellyel, ha a GPU-k száma nem számít, csak az árcédulák. Hamarosan érkezik az R700, amely két darab RV770-es GPU-t tartalmaz egy nyákon és a boltok polcain valószínűleg HD4870 X2 név alatt kell majd keresnünk valahol a 100 ezer forint környéki árkategóriában.

“A HD4870 és a GTX280 árban és teljesítményben is nagyon közel van egymáshoz”

ÖSSZEGZÉS ÉS VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Összegezzük és emésszük meg a látottakat! Legolcsóbb újdonságunk a Radeon HD4850, amely már nyitó árával is rajongók ezreit vonzotta magához, a pár ezer forintos csökkenés után világszintű sikeréhez nem férhet kétség. A GeForce 9800GTX azonos áron nem tud egyértelmű erőfölényt felmutatni, energiagazdálkodási profiljai nincsenek, így mind üresjáratban, mind játékok alatt többet fogyaszt, mint ellenfele. Nincs integrált hangkártya, így a házimozizás plusz egy kábel közbeiktatásával érhető el. Egyetlen területen jobb, mint a Radon, az pedig a gyári hűtő teljesítménye. Ettől függetlenül (hűtőcserével és anélkül is) a HD4850 egyértelműen jobb választás, így aki hosszabb távra keres házimozizásra is alkalmas gyors videokártyát, az ne kutakodjon tovább, megtalálta.

A HD4870-et és a GeForce GTX 260-at egy kalap alatt értékeljük, mert árban és teljesítményben is nagyon közel vannak egymáshoz. A 4870 50%-kal drágább a 4850-hez képest, cserébe átlag 25%-kal gyorsabb, és ugyanúgy hűtőcserére szorul, ha van bennünk egy kis jóízlés. Ennek fényében nem nagyon éri meg az árát, kivéve, ha nekünk pont az a +25%-os teljesítménytöbblet hiányzik. A GTX 260 gyári hűtője megfelelő mind zajszintben, mind teljesítményben, így nem szükséges cserélni, tuningban néha megelőzi ellenfelét is, üresjáratban kevesebbet, játékok alatt valamivel többet fogyaszt, mint a HD4870, cserébe nincs rajta audio kodek, így házimozizáshoz itt is plusz egy kábelre lesz szükségünk.

A GeForce GTX 280 van talán a legrosszabb helyzetben, ugyanis sikerét a házon belüli kétmagos 9800GX2 és az ellenfél CrossFire-be kötött HD4850-e is beárnyékolja. Ha az AMD összeszedi magát és megbízható működésre bírja saját kétkártyás támogatását, akkor nyerő lehet a felsőkategóriában is, addig viszont semmi keresnivalója ott. A 9800GX2 az energiamenedzsment hiánya miatt üresjáratban mindenképpen többet eszik, mint az újdonsült trónörökös (GTX 280), ugyanakkor 3D-s teljesítménye néha jobb, mint utódjának. Habár az alapmodell egy árban van a legújabb GTX-szel, vásárlása több szempontból sem javasolt. Egyrészt teljesítménye az SLI technológia hatásfokán múlik, ami szoftverfüggő. Másrészt kifutó modell lévén ára rohamléptékkel fog zuhanni, de az is lehet, hogy a gyors készletürítés után teljesen eltűnik a boltok polcairól.

írta: Horváth Patrik

ASUS P5E64 WS Evolution

9.0

Új, munkaállomásokba szánt alaplapot dobott piacra az Asus, amely megjárta szerkesztőségünket is. Az elődökhöz képest talán furcsa lehet, hogy pont az ilyen eszközöknél használt PCI-X foglalatok hiányoznak a deszkáról, ám vélhetően az Asus is belátta, hogy ezeket az alaplapokat főként tuningos kedvű pénzes felhasználók veszik, így felesleges olyan dolgokat beleerőltetni, ami kihasználatlanul maradna.
A jelenleg külföldön is ritkaságnak számító P5E64 WS Evolution az Intel legújabb X48-as lapkakészletére épül, sok csatlakozójától eltekintve leginkább a négy PCI-Express foglalattal és a kinézetével fog hódítani (mi is nézegettük pár percig a kék-ezüst-fekete színösszeállítást, amelyet véleményünk szerint remekül eltaláltak a cégnél). Vélhetően ő az egyik utolsó olyan alaplap, amely a Soundmax AD1988b chipre épülő hangkártyát kapta, hiszen a modult gyártó Analog Devices kivonul az integrált hangkártyák piacáról. Ettől függetlenül ezzel a megoldással semmi baj nincs, minősége kifogástalan egy átlagfelhasználónak. A szokásos Asus-os jellemzőkön (Q-Fan 2, Q-Connector, stb.) kívül helyet kapott még hat darab ventilátor csatlakozó, viszont le kell mondanunk a P5Q-nál debütált ExpressGate flash memóriáról (amelyben egy mini Linux található), igaz ez nem egy nagy szívfájdalom, ugyanis működéséhez mindenképpen szükség van egy telepített Windowsra is. A deszka egyébként semmi extra dolgot nem tartogat számunka, egy jól felszerelt X48-as lapról van szó, amely szép. Ettől függetlenül aki tuningra szeretné bírni a kicsikét, annak ezernyi beállítás áll a rendelkezésére a BIOS-ban, ezek finomhangolásával nekünk 480 MHz-es FSB-ig sikerült eljutnunk, amely már önmagában sem számít rossz eredménynek egy X48-as deszkától. Külföldi tuningosoknál utánanéztünk, hogy ha picit tovább emeljük az északi híd és a processzor működésével szorosan összefüggő FSB Termination feszültségeket, akkor bizony könnyedén 500 MHz fölé kerülhetünk. Külön piros pont jár a terhelésnél járó feszültségesés kiiktatására létrehozott VDrop menüpont, amely a valóságban tényleg működik. A hazai ár még nem ismert, de ha az amerikai cédulából indulunk ki, akkor több mint 50 ezer forintos cetlire számíthatunk (amelyet tovább drágít a DDR3 memóriák ára is). Ettől függetlenül új gép esetén kifejezetten ajánlott vétel, ha nem akarják spórolósra venni a figurát.

Ár: 50eFt (körüli)

ASUS TRITON 79 Amazing

8.1

Nemrég bővítette portfólióját az Asus, legalábbis ami a hűtési megoldásokat illeti. Tekintettel a nyárra, processzorunk igencsak fel tud melegedni a bezárt házban, így kapóra jöhet a cég legújabb, korlátozott példányszámban piacra dobott Triton 79 Amazing névre hallgató hűtője. Ahogy a neve is sejteti itt valami bámulatba ejtő termékről kellene, hogy szó legyen, ám valójában csak egy igényesen megmunkált sima Square családba tartozó légkavaróval van dolgunk, amely kék LED-es ventilátort és arany színre fújt felső takarólemezt kapott. A hőcsöveket és a lamellákat sötétszürkére fújták, amelyek főleg akkor mutatnának jól, ha az arany tető helyett kéket, szürkét vagy feketét kapott volna a Triton 79. Hűtési teljesítménye átlagosan jó, maximális fordulatszámon pár fokkal marad csak el az ár/teljesítmény bajnokként elkönyvelt Cooler Master HyperTX-től, nagy különbség viszont, hogy az utóbbi jelentősen nagyobb zajt csap az Asus limitált hűtőjénél. A termék felszerelése egyszerű, a díszdobozban arany színre fújt gyári Intel felfogató bakokat találunk, így az alaplap kivétele nélkül tudjuk a helyére varázsolni a világító óriást.
A Triton 79-et mind Intel, mind AMD processzorokhoz használhatjuk, sajnos ára (~13 ezer forint) a felső kategóriába repíti, míg teljesítménye inkább a középbe tartozik. Ettől függetlenül a kuriózumok kedvelőinek ajánlott vétel lehet.

Ár: 13eFt

SAMSUNG SYNCMASTER 2263DX

8.5

írta . Spiderman

Szerkesztőségünkben járt a Samsung 2263DX, amely elsősorban otthoni felhasználóknak, azon belül is a játékosoknak és a multimédiát kedvelőknek készült. A kijelző 1680×1050 pixeles TN+Film panelre épül, amelynek fényereje 300 cd/m2, statikus kontrasztaránya 1000:1-hez, válaszideje pedig (szürkeárnyalatos váltás esetén) 5 ms, ezek ma már átlagos értékeknek számítanak. Nem véletlen, hogy a Samsung számos extrát is igyekezett a monitorhoz mellékelni. Például a dizájnját; a fényes fekete káva valamint az érintőgombok elegáns megjelenést kölcsönöznek. Sajnos a „gombok" nem elég érzékenyek, ezért a paraméterek állítgatása nem túl kényelmes velük. Helyette, ha épp nem teljes képernyős nézetben vagyunk, használhatjuk a mellékelt MagicTune szoftvert is.

A Samsung megoldása kétségtelenül újszerű, de egyelőre borsos áron mérik

A monitorba USB elosztó, 3 Mpixeles webkamera és hangszórópár is került, a legérdekesebb extra azonban a második kijelző; ez egy USB interfészt használó hétcolos UbiSync7-es. Méretéhez képest a monitor paraméterei jók: 800×480 pixeles felbontással bír például, a fényerő 200 cd/m2, míg a kontrasztarány 400:1-hez. A kijelzőt akár önállóan is használhatjuk (pl. képkeretként), de igazából úgy tervezték, hogy a nagymonitor mellett helyezzük üzembe. A rögzítési megoldásnak köszönhetően a káva bal- és jobboldalára vagy felül is elhelyezhetjük. A kijelző saját videovezérlőt tartalmaz, és a Windowsban szabványos második monitorként látszik.

Ennek előnye, hogy bármit ráhelyezhetünk; akár RSS olvasót, media playert, vagy webböngészőt is. Sokkal jobb viszont, hogy a két (vagy több) monitort kezelni képes játékoknál is bevethetjük, így a 7 colos kijelzőt autós játékokban visszapillantó tükörré, Flight Simulatorban műhorizonttá, kalandjátékokban pedig akár térképpé is változtathatjuk.

A monitor nagy hátránya, hogy az extrák miatt sajnos drága: kétszer annyiba kerül, mint egy átlagos 22 colos megjelenítő.

Ár: 117eFt

SENNHEISER PC 350 headset

9.8

írta . Wombath

A hifiért rajongók számára jól cseng a Sennhesier márkanév – nem véletlenül, hiszen a cég fül- és fejhallgatói általában tényleg nagyon szépen szólnak.

Az így szerzett tapasztalatot próbálja meg most a gyártó a számítógépes játékok világában is hasznosítani, például a PC 350 névre hallgató headset képében. A teljes fülünket befedő fejhallgató nagyon kényelmesre sikeredett, még több órás játékmenet után sem nyomta fejünket. Egyetlen hátránya, hogy alá lehet izzadni – de ezzel minden hasonló eszköznél számolnunk kell, cserébe a nagyon jól működő zajszigetelésért. Használaton kívül a fülkagylók egyébként behajthatóak. A Sennheiser által beépített „Binaural Perception" technológia a gyár állítása szerint segít pontosabban ráérezni a zajok forrásának irányára, amely FPS játékok esetében bizony élet-halál kérdése. Hogy ez, vagy a headset minősége okozta-e, azt nem tudjuk, de valóban sokkal jobb volt a térhatás, mint a megszokott hangszórók használatával. A hangminőség maga egyébként hibátlannak mondható, a játékok alatt nagyon tetszett a hatalmas dinamika: tisztán hallhattuk a halk vízcsöpögéstől kezdve a közeli rakétarobbanásokig mindent. Egy headset azonban nem csak hallgatásra, hanem beszélgetésre is való: ezt a feladatot a bal oldali egységhez csatlakozó mikrofon látja el, amely elég nagy méretű, de legalább jó érzékeny is, csapattársaink mindig jól hallották, amit mondtunk. A PC 350 egyébként saját hangerő-szabályzóval is rendelkezik, a mikrofon pedig egyetlen mozdulattal kikapcsolható, így nem kell attól tartanunk, hogy akkor is hallani fogják mondókánkat, ha azt nem szeretnénk.

Ár: 38eFt

Az MSI Wind U100-at a Planar.hu Kft. (www. planar.hu) biztosította a PC Guru számára.

MSI Wind

MÁS SZELEK FÚJNAK

írta . Horváth Patrik

Bár az Asus találta ki, úgy tűnik, mégsem ők lesznek a legsikeresebbek a kisméretű, olcsó notebookok piacán. Az MSI a Wind noteszével lekörözni látszik az ötletgazdát (is).

Az MSI a kezdetektől fogva máshogy állt a projekthez, mint ellenfelei (HP, Acer, Asus). A fő szempont a kezelhetőség volt, minden más a háttérbe szorult, így fordulhatott elő, hogy bár nem a Wind lesz a legolcsóbb gép a piacon, kétségkívül ő fogja nyerni a csatát. A készülék háza valamivel nagyobb a 10"-os kijelzőnek köszönhetően, mint a többi hasonló noteszgépé, ám cserébe kapunk egy olyan klaviatúrát, amelyen öröm gépelni. Mindegyik billentyű rendes nagyságú és a szokásos elrendezést követi, nyomáspontjuk kiváló, egy magunkfajta újságírónak sem okozott gondot rajta dolgozni. A touchpad bár nagyon kis felületű, meglepően jól használható, gesztustól függően a jobb széle függőleges scrollsávként is funkcionálhat. A gombok is picik, ám nagyon jól nyomhatók, így panaszra nem lehet okunk.

A géphez felhasznált anyagok egészen kitűnőek, tipikus minőségi műanyag, semmi csillogó felület, semmi recsegés-ropogás, látszik, hogy nem spóroltak a tervezők az anyaggal. A Wind felépítése követi nagyjából a klasszikus Asus eee PC-ket, oldalt kapott helyet minden hanggal kapcsolatos ki- és bemenet, a kártyaolvasó, a LAN és a D-Sub aljzat is. USB-ből hármat kapunk, ez valószínűleg elég lesz minden leendő tulajnak (egér, pendrive, mobiltelefon/mp3 lejátszó adatkábel).

A készülék nagyon csendes és nagyon hűvös. A bal oldali szellőzőnyíláson gyakorlatilag hideg levegőt fúj ki, langyos felületet egyedül a merevlemez felett találtunk (jobb oldal közepe). Bizony, merevlemez, nem SSD. Az MSI úgy döntött, hogy feláldozza a mozgó alkatrész nélküli alacsony fogyasztású flashtárolót a nagyobb kapacitású (80 GB) merevlemezért cserébe. Tekintettel arra, hogy a Windben sincs optikai meghajtó, valószínűleg sokan image fájlokban szeretnének tárolni bizonyos dolgokat a gépen, erre pedig a 4-8-16 GB-os SSD-k nem igazán adnak lehetőséget, hiszen ekkora terü-

letre az operációs rendszeren kívül maximum két-három DVD képfájl fér el, és akkor semmi mást nem másoltunk rá. A zenebonát az alaplapra integrált Realtek ALC888 HD Audio biztosítja – kiváló minő-ségben. A dolog szépséghibája, hogy a kis gépben található hangszórók nagyon gyengén muzsikálnak, és ez főleg közepes, illetve annál magasabb hangerőnél jön elő – recsegnek, nincs rá jobb szó. Filmet nézni tehát ajánlott valamilyen fülessel, vezetékessel vagy Bluetooth-ossal (merthogy természetesen az is van a gépben).

A vezeték nélküli hálózattal egyeseknek akadt azért problémája, nevezetesen az, hogy bizonyos időszakonként ledobálta őket az internetről. Mi egyelőre nem tapasztaltunk ilyet, bár lehet ez annak köszönhető, hogy nagyon közel van a gép a routerhez. Mindenesetre érdemes az MSI oldalát sűrűn látogatni újabb driverek után kutatva.

Memóriából egészen sokat, összesen 1 GB-ot kapunk, amelyből alkalmazástól függően 8-64 MB-ot lecsíp az integrált Intel GMA950-es videokártya. Ennek bővítésére van mód, de tekintettel arra, hogy ehhez meg kell bontani a gépet, egyből ugrik a garancia is, úgyhogy ajánlatos szervízzel megcsináltatni ezt a mutatványt vagy pedig érjük be a rendelkezésre álló mennyiséggel, ami mellesleg bőven elég az alapból SP3-mal érkező Windows XP Home zökkenőmentes futtatásához.

A gép üzemideje 2-2,5 óra között változik, ennyit bír a gyári 3 cellás akksi, amely semmilyen irányban nem lóg ki a Windből, ráadásul a gép így mindössze 1 kg-ot nyom. A későbbiek folyamán várható opcionális 6 cellás változat is, amellyel 5-6 órát is képes eltekerni a készülék, ám ennek áráról egyelőre nincs információnk. Az MSI Wind U100 100 ezer forintért vásárolható meg a legtöbb kiskereskedésben és multinál, három színben (fekete, fehér, pink) érhető el, amelyből egyelőre a fekete hiánycikk, de minden bizonnyal a Guru megjelenéséig ez már változni fog.

DOWNLOAD.
CHIP
eu
Minden, ami szoftver
download.chip.eu

81.000 ingyenes program | 37.500 teszt | 554.000 felhasználó

download.chip.eu/hu

MOBILJÁTÉKOK

írta · LtB

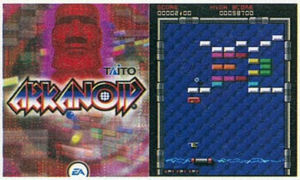
A telefonos játékokban az a gyönyörű, hogy az ember nyugodtan nyüstölheti őket a vízparton. Ebből adódóan a mobil játékost maximum a jól fejlett izomzatú nagyujjáról lehet megismerni, a fakó bőrszín egyáltalán nem szükségszerű velejárója ennek az életformának. Az e havi felhozatal kipróbálására tehát erősen javaslom a strandot, csak úgy két csobbanás között.

ARKANOID

Fejlesztő: *Taito* Értékelés: *7/10*

A retro játékok között talán a leginkább bevált formula az Arkanoidé. Az újabb kiadású klónjai szinte csak kozmetikai változtatásokkal, valamint a körítéssel nyújtanak többet, a zseniális alapötlethez nem tudtak hozzátenni.

A fiatalabb generációk kedvéért röviden összefoglalnám a lényeget: adott a képernyőnyi játéktér, melynek alján van az általunk irányított kis ütő, míg felső részében a téglák. Ezek elbontása a feladatunk egy golyó ütögetésével, eközben sűrűn záporoznak a felvehető extrák. Tizenegy pályánként egy - a Húsvét-szigeteki kőfejekre emlékeztető - főnökszörny állja utunk, és a szeméből lövellő lézernyalábokkal próbál megállítani. A nem túl bonyolult alapötletet azonban a kitűnő pálya-



tervezés teszi igazán izgalmassá. Gyakorta a szintek állatokat vagy mértani alakzatokat ábrázolnak, a közös bennük, hogy a téglatípusok variálásával egészen furmányos - és nem ritkán egy kicsit szívatós feladatok elé állítanak. Mentségére szóljon azonban a játéknak, hogy ha már csak egy téglával szenvedünk egy ideje, hajlamos továbbengedni, így nem kell a telefon előtt megőszülni.

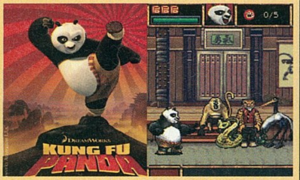
A körítés szempontjából azt kell mondjam tökéletes az átirat, nem tesz hozzá és nem is vesz el az eredetiből. A menüben felcsendül a klasszikus főtéma, de ettől eltekintve nem kell hangokra számítanunk, a grafika viszont a képernyőnél némileg kisebb ablakban jelent meg a tesztkészüléken. Még mindig szórakoztató játék az Arkanoid, a tengernyi pályán hosszú idő átverekedni magunkat, csak újdonságokra ne számítsunk.

KUNG FU PANDA

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *8/10*

A nyárban többek között az a szép, hogy szinte minden hónapra jut egy sikerfilm, a mobilos tesztelőnek meg az ahhoz kapcsolódó játék. Telefonon messze nincs annyira rossz híre a filmátiratoknak, így a Kung Fu Pandára is érdemes egy pillantást vetni.

Egy lusta és kövér panda a főhősünk, ám a sors furcsa fintora folytán ő a kiválasztott, akinek rendet kell majd tennie – a játék bölcsen nem köt túl sokat az orrunkra, így nem lövi le a film történetét. A tíz pálya nagyon érdekesen van felosztva, hiszen csak a felében irányítjuk a pandát, a másik öt szinten az ellenlábasát kapjuk meg, akivel nemritkán a panda barátait kell lenyomnunk. Amellett, hogy érdekes ez a párhuzamos történetvezetés, a két karakter



markánsan eltérő mozgáskultúrája és harcstílusa is remekül kidolgozott. Ebből természetesen következik az is, hogy a helyszínek változatosságára sem lehet panasz, a két karakter nagyon eltérő utat jár be, mielőtt a végső leszámolásra sor kerülne.

A grafika egész kellemes, a gondosan megrajzolt karakterek finom animációkkal ugrálnak és harcolnak a képernyőn, sőt egynémely főnökharc nem csak mobilos mércével látványos. A szavatosság is rendben van, néhány óra kell a befejezéshez, ráadásul találhatunk gyűjthető medalionokat is elszórva a szinteken – az összes megtalálásával kinyithatunk egy meglepetés-karaktert. A Kung Fu Panda ugyan nem korszakalkotó, de nagyon kellemesen sikerült platformjáték, mindenféleképpen figyelmet érdemel.

RALLY STARS

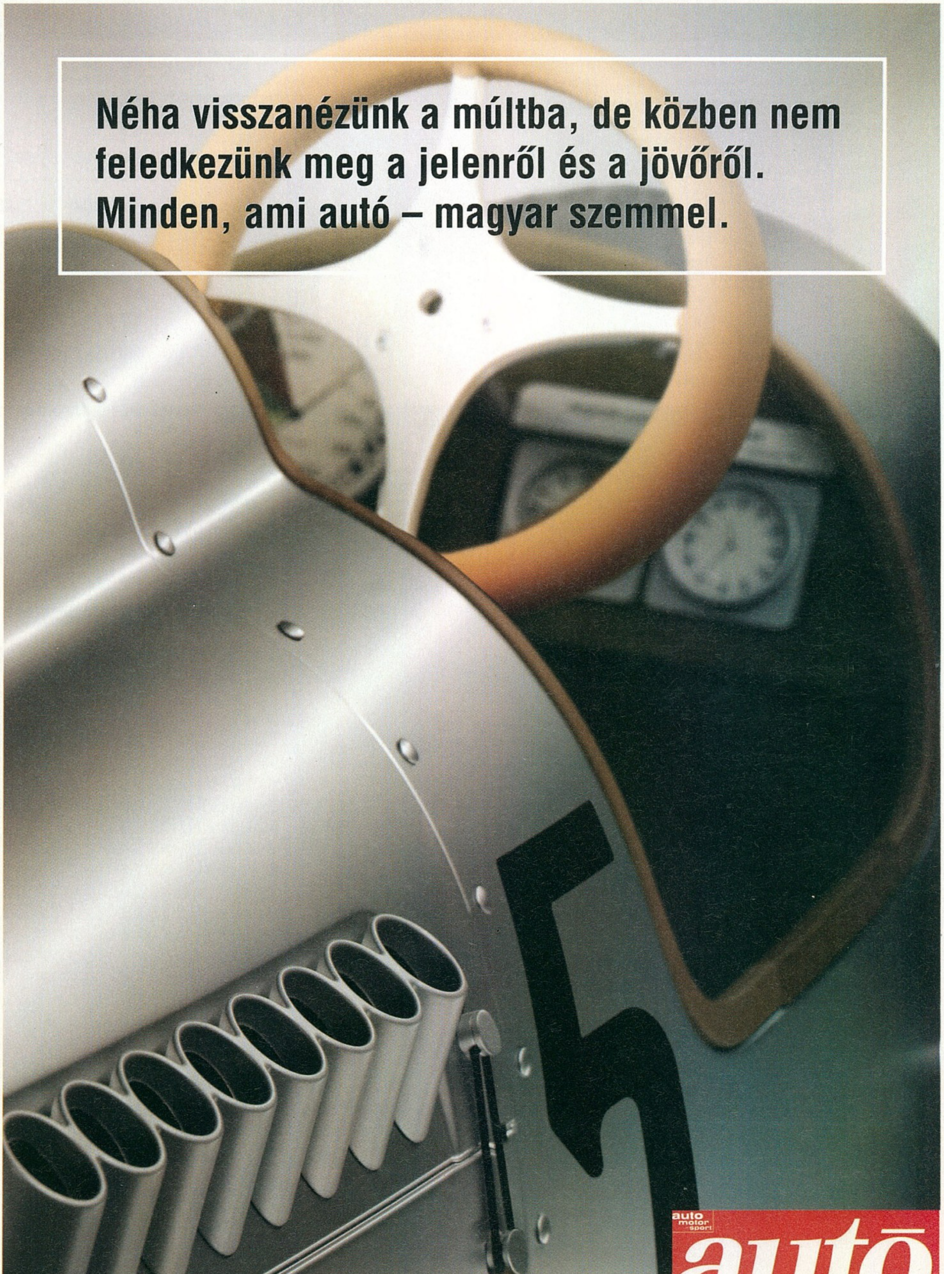
Fejlesztő: *Spiced Bits* Értékelés: *9/10*

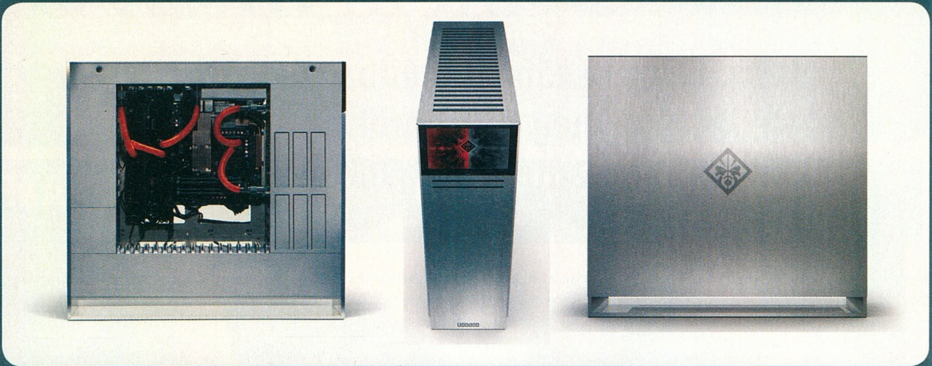
Az EA tradicionálisan erős autóversenyes felhozatallal rendelkezik, bár ez mobilon elsősorban átiratok képében jelentkezett, gondoljunk csak a zseniálisan sikeredett Burnout-ra. Most végre befutott tőlük egy eredetileg telóra fejlesztett darab, és bizony elég könnyedén hozza az eddig megszokott szintet.

Alapvetően egy árkád rally mókáról van szó, nem kell licencelt autótípusokra gondolni – tekintve az igazi WRC jelenleg gyér kínálatát, ez inkább pozitívum. A pályák négy környezetben találhatóak meg. Az első és talán leglátványosabb a part, mely a görög szigetvilágot idézi kompletten a kis kék-fehér házikókkal, de a többi három (város, erdő és hegytető) sem marad el a megvalósítás színvonalát tekintve.

Az összesen kilenc pálya felosztása tehát kettő-kettő a parton, városban és hegytetőn, míg három az erdőben. A változatos környezet mellett fontos kiemelni az autók – mobilos viszonylatban - egészen reális mozgását. Látványos az interakció a jármű és az út között, bukkanó után szépen jár a lengéscsillapító. A kanyarvétel is kitűnő, érződik, hogy van súlya az autónak, nem csak csúszkál az úton.

A 3D grafika nagyon erős pontja a játéknak, látványosak a pályák és az autók – ráadásul a legtöbb esetben a sebességgel sincs gond, csak ritkán futottam bele egy kis lassulásba. A nehézség kiegyensúlyozott, az elég agresszíven vezető ellenfelek kellemes kihívást nyújtanak. Nem sok kivetnivalót találni a Rally Stars-ban, bátran ajánlható minden mobilos versenyzőnek.

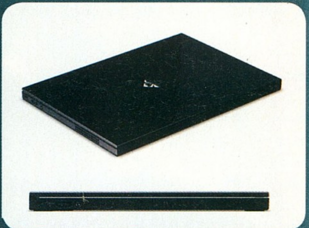

Néha visszanézünk a múltba, de közben nem feledkezünk meg a jelenről és a jövőről. Minden, ami autó – magyar szemmel.
auto motor sport
autó
MAGAZIN
Tudunk újat mondani.



H.A.G.

irta · *Joshua*

Az Omen és az Envy igazi ipari műremeknek tűnik a képek alapján, sajnos áruk is ehhez igazodik



VOODOO ENVY ÉS OMEN

Rossz ómen a konkurenciának

Úgyanúgy vagy rosszabbul megcsinálni valami olyasmit, amit másvalaki már piacra dobott – nos, annak semmi értelme. Jól tudják ezt a néhány éve a HP tulajdonába átment, de továbbra is a sárgolyóbis talán legstílusosabb (és nem mellesleg: funkciókban leginkább gazdag) komputereit gyártó Voodoo PC-nél is. Az általuk nemrégiben megjelentetett HP Voodoo Envy 133 egy olyan szupervékony laptop, amely a saját pályáján kell versenyre a nem kissé túlmagasztalt MacBook Airrel, hogy aztán csaknem minden téren alaposan ellássa a baját.

Mielőtt belevágnánk a kérdéses modell bemutatásába, egyvalamit azért nem árt tisztáznunk: az Envy nem egy Air klón, amit az Apple sikereit látva rohamtempóban fejlesztett ki a konkurens HP Voodoo. Épp ellenkezőleg: az Envy tervei már jóval azelőtt ott lapultak a fiókban, mielőtt a Steve Jobs helyett gondolkodó cupertinói mérnökök (?) agyában felmerült volna egy hasonló eszköz ideája. Más kérdés, hogy az Intel érdekesen értelmezett partnerpolitikájának köszönhetően (a nagyságrendileg nagyobb eladásokat produkáló HP és Dell csak lényegesen később juthat hozzá bizonyos processzorokhoz, mint az x86-os chipek piacán csak kerekítési hibaként funkcionáló Apple) hónapokkal korábban kapott nagyobb volumenű szállítmányokat a gyártás megindításához feltétlenül szükséges, új generációs mobil (konkrétan Core 2 Duo SP-sorozatú) processzorokból.

Mostanra viszont szerencsére már nyoma sincs a készlethiánynak, így a világ tényleg legvékonyabb laptopja, az alig 0.7 hüvelyknyi vastag (és alig több mint egy kilogrammot nyomó) Envy végre hivatalosan is megvásárolható. A 2099 dolláros alapárért a felhasználó egy 1.6 GHz-es Intel Core Duo 2 SP7500 processzorral, 2 GB-nyi memóriával, 13.3 hüvelykes WXGA kijelzővel, 80 GB-os HDD-vel szerelt gépet kap (természetesen a processzor és a merevlemez is upgradelhető, előbbi 1.8 GHz-re, utóbbi SSD-re). USB portból pontosan kétszer annyi van rajta, mint az Airen, a külső SATA portra, az ExpressCard 34 bővítőhelyre és a HDMI csatlakozóra meg csak irigykedhetnek az Apple tulajok. A tapipad természetesen itt is támogatja a gesztus alapú adatbevitelt – aki azt hinné, hogy a HP Voodoo ezt Jobséktól nyúlta volna, annak ajánlom figyelmébe a HP hosszú évek óta fejleszett TouchSmart termékcsaládját, ami ugyanazt tudja (sőt, többet), mint az Apple eszközei, azonban félbevágott zsebkendőnyi méret helyett óriás érintőképernyőn.

Wi-Fi, Bluetooth: ma már úgymond alaptartozék, nem úgy mint a második, a tápcsatlakozóval ügyesen integrált vezeték nélküli adapter, amely egyúttal hozzáférési pontként is szolgál. S végül, ami az egészet megkoronázza: a szénszálas, úgymond a művészi minimalizmus jegyében tökéletesre polírozott váz, ami mellett a hasonló árú, de lényegesen szerényebb tudású Air borítása olcsó fröccsentett műanyagnak tűnik – mint ahogy az is...

Ugyancsak a Voodoohoz kapcsolódó hír, hogy az Envy mellett egy Omen névre hallgató desktop modellt is bejelentettek, nem éppen vékonypénzű vásárlók számára. A 6500-20000 dollár közötti ársávban „versenyző" Voodoo Omen természetesen az elérhető legbrutálisabb hardverkomponensekkel van felszerelve. Az egyediségét (és drágaságát) mégsem ez adja, hanem – szerény véleményem szerint az iparág legszebb formatervezésű - teljesen alumínium háza, rajta a Voodoo által kifejlesztett ún. Allure festéssel, a választhatóan üveg, fa (!) és bőr (!!) oldallemezekkel, a felhasználó saját lézergravírozott logójával, pszichedelikus színekben irizáló ventilátorokkal, és egy 7 hüvelykes LCD kijelzővel, amely játékstatisztikák és videók megjelenítésére egyaránt alkalmas. A kérdéses ház természetesen szerszámok nélkül szerelhető, és az alaplap elforgatható benne – hátha éppen a doboz tetején szeretnénk bedugni a kábeleket...

MIÉRT ÉPPEN ALASZKA?

Geotermikus energia vulkánokból

Optimális távolságból nézve Alaszka meglehetősen érdekes helynek tűnik: gyanútlan turisták húsára éhes grizzlyk, mumifikálódott aranyásók, téli depressziójukat tömény szeszbe fojtó lakosok. Mostanság mégsem ezek miatt vetül rá a világ figyelmének bántó erősségű fénye, hanem azért, mert fagyott talaja változatos formákban nem kevés energiát rejt – a derék Bush elnök próbálkozott is serényen, hogy barátai kérésének megfelelően olajfúrótornyokat varázsoljon az athabaszka indiánok szent földjére. Ezt szerencsére végül mégsem tehette meg – elgáncsolta a törvényhozás –, így az alaszkai élővilágnak még egy ideig nem kell tanulnia olajban úszni. Helyette inkább a megújuló energiaforrások kiaknázására helyeződött a fókusz, ám az amerikaiak érdekes módon ezúttal nem óriás árapályerőművekben, vagy szélturbina-erdőkben gondolkodnak, hanem a vulkanikus energiát kívánják munkára fogni. A számítások szerint Alaszka szükségleteinek több mint 25 százalékát könnyedén fedezni lehetne ilyesfajta forrásokból. A nagyszabású projekt próbaterepe a 4000 métert bánatosan alulról szemlélő (de a háromezreseket azért jócskán megfejelő) Mount Spurr lesz, ahol a kormányzat már el is kezdte a telkek eladását az érdeklődőknek. Akiket nem rémít, hogy kérdéses tűzhányó utoljára alig másfél évtizede tört ki, azok most csinos kis geotermikus erőművet húzhatnak valamelyik szelídebb vulkanikus struktúra (hőforrások, parazitavulkánok és társaik) felé. Sőt, már megvan a következő célpont is, a lényegesen kisebb, és kevésbé aktív Augustine-vulkán formájában.

A vulkánok energiájának megcsapolását célzó tervek igazán grandiózusok

A beruházáshoz természetesen brutális adókedvezmény is jár – ebben mondjuk Alaszka nincs egyedül, mivel pl. Texas és Florida is hasonlóan ösztönzi a kellőképp bátor vállalkozókat. A tét mindenesetre nem kicsi, hiszen ha máshol is sikerül a messzi északon tervezett 25 százalékos arányt elérni, akkor az azt jelentené, hogy a geotermikus erőforrások csak az USA-ban több mint 25 quadrillion BTU-nyi energiaigényt elégíthetnének ki. (Akiknek semmit sem mond a British Thermal Unit, azok kedvéért: ez kb. 836 GW, a Paksi Atomerőmű egy-egy blokkja 465 MW-os) Így jelentősen lehetne tehermentesíteni a környezetet a hagyományos energiahordozók (szén, kőolaj, stb.) felhasználása nyomán keletkezett károktól. Arról nem is szólva, hogy a lemeztektonikának köszönhetően ez egy tulajdonképpen kimeríthetetlen forrás, szemben az egyre lassabban csordogáló fekete arannyal...

ÁTVERT CSÚCS-TECHNOLÓGIA

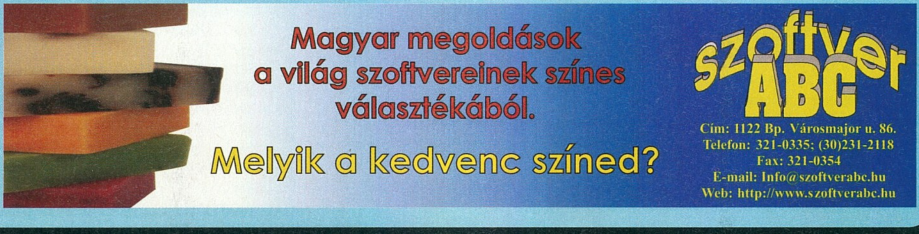
Arcfelismeréssel a dohányzás ellen

Úgy tűnik, japán barátaink – a dohányipar tenyeréből evő hazai politikusokkal szemben – komolyan gondolják az ifjúság dohányzástól való eltiltását. Leleményességük nem ismer határt: mivel a hagyományos módszerek rendre csődöt mondtak, a rájuk oly jellemző módon a csúcstechnológiát hívták segítségül. Először RFID-alapú azonosítással próbálkoztak – a tinédzserek pedig már alig néhány óra múltán meghackelt chipkártyákkal támadták a megokosított cigaretta-automatákat. A kudarcból tanulva a második hullámot még jobban előkészítették: ezúttal a Fujitaka által gyártott automaták ezreit szerelték fel komplex arcfelismerő rendszerrel, amely kiskorúak esetén megtagadja a kiszolgálást. Vagyis megtagadná, ha nevezett tizenévesek nem helyettesítenék az arcukat egy fotóval, vagy pedig egy, a legközelebbi újságárusnál vásárolt magazin címlapjával... A Fujitaka mindenesetre azt ígéri, hogy hamarosan orvosolja a „hibát", és egy olyan szoftverfrissítést szállít az automatákhoz, amely lehetővé teszi a rendszer számára a kétdimenziós képek és a valódi háromdimenziós arcok megkülönböztetését.

HANYAG TULAJOK

637000 eltűnt laptop nyomában

Végezetül következzenek egy sokkoló felmérés még sokkolóbb adatai: a Ponemon Institute adatai szerint a derék amerikaiak évente kb. 637000 laptopot hagynak el csak a reptereken. Napi bontásban mindez azt jelenti, hogy az USA nagyobb repterein napi 10278, a közepes méretűeken pedig kb. 2000 veszik el mindössze 24 óra leforgása alatt. Akit esetleg megrémítene az ilyen volumenű igénytelenség, az kérem, ne olvasson tovább, mivel a java még hátra van: az eltűnt laptopok 69 százalékáért soha senki nem jelentkezik be, annak ellenére, hogy állítólag több mint a felükön bizalmas üzleti vagy személyes információk vannak.... A felmérést amúgy a Dell finanszírozta, hogy az eredményekből okulva fejlesszék tovább laptopjaik védelmi technológiáit – hát, nem irigylem őket, tekintve, hogy a felhasználói nemtörődömség ellenében a legfejlettebb megoldások is tehetetlenek.



Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

ÚJ VGA, NINCS KÉP

Sziasztok!
A minap régi videokártyámat lecserélendő (ASUS RADEON X1650PRO 256mb ddr2) beszereztem egy INNO 3D GEFORCE 9600 512MB DDR3 típusú kártyát. Beépítés után se kép, se boot, hang az van, hibajelző sípolás formájában. Az új kártyához járt még egy 2 ágú tápcsatlakozó, rácsatlakoztattam a tápra mind a kettőt. A kérdésem az lenne, hogy mi lehet a baj, ami miatt nincs kép. A tápom egy Chiefetch Delta 350W tápegység. Én arra gyanakszom, hogy ez talán gyenge neki. Kölcsön táp beszerzésére nincs lehetőségem. Nem tudom, hogy a további konfigurációnak lehet-e köze a dologhoz, de felsorolom: ASUS M2N-E AMD alaplap, 2X512 MB + 2X1 GB 800 MHz DDR2 KINGMAX RAM, AMD Athlon 64 X2 3800+ dobozos, Socket AM2. Válaszotokat előre is köszönöm!
Sasvári Péter

Kedves Péter!
A tápegységnek elegendőnek kell lennie, a sípolás vélhetően a videokártya hiányát jelenti, amely vagy azért van, mert nincs benne rendesen a foglalatban a VGA (ezt ellenőrizheted, ha kiszeded és visszarakod rendesen), vagy pedig azért, mert sajnos kifogtál egy gyári hibás terméket. Én azt javaslom – mivel írtad, hogy nincs lehetőség kölcsön alkatrészek beszerzésére – hogy vidd vissza oda a VGA-t, ahol vetted és mondd el mit tapasztaltál, szeretnéd, ha bevizsgálnák, tekintve, hogy garanciális még. Ha teheted, nyugodtan vidd be az egész gépet, az a biztos.

VIHAR UTÁNI BAJOK

Szia. Sürgős segitség kéne, nagy bajba kerültem. Egy Asus P4P800-E Deluxe alaplapos gépem van, 3 GHz-es P4-es procival, 1 GB Kingston RAM, MSI 7600GT videokártya, 410 W-os Chieftec táp. Tegnap este nagy vihar volt, gyorsan ki is húztam a gépet. Elvonult a vihar, bedugtam vissza a gépet. Semmi, nem indul es égett szag kezdett el terjengeni. Gyorsan kikapcsoltam újra, egy idő után újra be. A gép működött. Megint vihar jött, így megint kihúztam. Reggel visszadugtam, indítanám, de semmi. Ekkor le, majd felkapcsoltam a tápot. Bejött a Windows, de már ekkor gyanús volt a billentyűzet mind a három világító lámpája. A gép nem reagált se a billentyűzetre, sem az egérre. Reset gomb, gyors pittyegés a gépházból, aztán semmi, sötét monitor, mintha be sem lenne kapcsolva a gép. Táp megint le- és felkapcsol, Windows megint bebootol, billentyűzet, egér nuku. Utána már véletlenül be tudtam lepni a BIOS-ba egyszer, ki is írta, hogy rosszak a perifériák. Mi ment tönkre?

Kedves Igi!
Jó eséllyel az alaplap és/vagy a tápegység. Én a helyedben bevizsgáltatnám a gépet, mert az égett szag nem sok jóval kecsegtet, akár egy eldurrant kondenzátor is lehet, amely hosszú távon instabilitási problémákat fog okozni, rosszabb esetben az alaplap (vagy az adott termék) egy része (vagy egésze) egyáltalán nem fog működni (mint esetedben pl. a PS/2 portok). Ha a tápegység kapott a vihar miatt, akkor azonnali cserét javaslok (amely lehet garanciális is, ha a termékre még vonatkozik némi jótállás), mert ellenkező esetben veszélyezteted a még ép alkatrészeket. (Egyébként pedig általános jó tanács, hogy ha vihar közeledik, akkor érdemes kihúzni minden érzékeny elektronikus kütyüt, s nem csak a tápkábeleket, hanem pl. a telefon, kábeltv vezetékeit is. Ha ezt valaki túl macerásnak találja – nekem is eléggé tele van már mostanság a hócipőm a viharokkal – akkor be kell szerezni valamilyen villámvédelmet biztosító eszközt. - Joc)

GÉPVÁSÁRLÁS

Tisztelt PC Guru Team!
Gépet szeretnék venni, amit filmezésre és munkára használnék leginkább!
Gigabyte GA-M52L-S3 alaplap
Intel Pentium Dual Core E2180 proci
Kingmax DDR2 1 GB 800 MHz memória
MSI NX8600GT 256 MB VGA
Nec AD-7173S DVD-író
Seagate 320 GB vinyó
Chietec 400W táp

A kérdésem az lenne, hogy ez a konfig így megfelelő-e illetve milyen játékok futnak el rajta?
Tisztelettel: Vision

Kedves Gábor!
Először is az alaplap és a processzor nem passzol össze. Az a deszka, amit te írtál, AMD processzorok alá való. El kell dönteni, hogy melyikhez ragaszkodsz, az alaplaphoz vagy a CPU-hoz. Segítek dönteni helyetted, inkább az utóbbihoz lenne érdemes... Amennyiben ragaszkodsz a filmnézéshez, úgy inkább egy Radeon HD3650-et ajánlanék a már kifutóban lévő 8600GT helyett, ugyanis sokkal kevésbé terheli le HD felbontású filmek lejátszásakor a CPU-t. Ezen kívül HDMI kimenetén hangot is képes továbbítani, így ha össze szeretnéd kötni a számítógépet egy LCD TV-vel, akkor ezt egy kábellel könynyedén megteheted, míg a GeForce-nál kellene még egy vezeték, ami a hangkártyából megy a TV-hez. Kompromisszumokkal gyakorlatilag bármilyen játék elmegy egy ilyen gépen, persze néha részletességet és/vagy felbontást kell csökkenteni. Személy szerint memóriából legalább 2, de inkább 4 GB-ot vennék, utóbbit főleg akkor, ha Windows Vistát szeretnél használni operációs rendszerként, XP helyett. Alaplapnak – ha semmiképpen nem akarod magad nagy költségbe verni – egy Gigabyte P31-DS3L-t ajánlanék, bruttó 13-14 ezer forint körül osztják és mindent tud, amire neked szükséged lehet. Merevlemezből – hacsak valamilyen érzelmi szálak nem fűznek a Seagate-hez – én Samsung F1 illetve Western Digital Caviar SE16 szériás terméket vennék.

HANGPROBLÉMA

Sziasztok! Nagy segítségre lenne szükségem. Az Oblivion főjátékában tartok, már befejeztem a főküldit, illetve a harcosok céhének vezetője

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Általános TUDNIVALÓK

A hardvermentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására.

vagyok. Igazából nem is a játékkal kapcsolatban lenne kérdésem, hanem technikai segítségre van szükségem. Egy olyan probléma jelentkezett, amelyre nem találok orvosságot. A történet ott kezdődik, hogy vettem egy új, erősebb gépet. Asus M2N alaplap, integrált 7.1 hangkártya, AMD X2 5000+, 2 GB DDR2, Gigabyte 8600 GT 256 MB GDDR3. Nekem 5.1 hangrendszerem van, de beállítottam rendesen a hangkártyához. Zenénél, filmnél és játékoknál sincs probléma, azonban az Oblivionban fellépett egy kis gond. A zenével, háttérzajokkal minden rendben, de a lépéseknél olyan mintha csúszna a hang, tehát az én lépéseimen túl olyan mintha visszhangozna másnak a lépése is. Néha recsegni kezd, az ellenfelek vagy npc-k lépései meg furcsán zörögnek, tehát nem az a szép hangvilág, mint ami a régi gépemen volt. Harcnál, mikor blokkolok, néha olyan a hang mintha egy bádogot ütnék, és ezt is zörej kíséri, illetve a beszédhangok is eltorzulnak néha. Mondom a többi játéknál nem találkoztam még ilyen zajjal. Amúgy a magyarosítás rajta van, de ha leveszem, akkor is jelentkezik ez a zajos hangvilág. Ráadásul mikor betölti a pályát, a hangfalak hirtelen reccsennek egyet. Nem tudjátok, ez mi lehet? A legfrissebb driverek és codekek vannak feltelepítve. A SoundMax Contol Panelben beállítottam mindent, amit lehet, 5.1-es hangfal, de így se történik semmi. K-Lite Codec Pack van amúgy feltelepítve a gépre. Nagyon rossz így játszani, úgyhogy segítsetek légyszi.

Üdv: Zoli

Kedves Zoli!

Két dolgot tudok elképzelni. Az egyik, hogy hiányzik a legújabb frissítés az Oblivionhoz, amely esetleg javíthat ilyesfajta hibákat. Ezt érdemes megpróbálni, ha eddig még nem tetted volna. A másik, sokkal valószínűbb gond, hogy az integrált hangkártyád minősége néha nem az igazi. Volt már dolgom Soundmax chipekkel és a nagy részük recseg simán zenehallgatás alatt is Windows XP-n, míg Windows Vista-n hibátlanul megy. Sajnos ezen a téren (integrált hangkártyák) a Realtek megoldásai fényévekkel jobbak a szoftveres támogatás miatt, mint az Analog Devices termékei. Ha nagyon nem tudod megoldani a problémádat, akkor még mindig van lehetőséged kölcsönkérni egy PCI foglalatos, minőségi (Creative, Asus, stb.) hangkártyát, hogy kiderítsd, vajon azzal normálisan szólna-e a játék. Amennyiben igen, és az Obliviont is frissítetted, úgy sajnos hangkártya vásárlás elébe nézel, ha nem tudod túltenni magad a problémán.

ÚJ KONFIG

Helló!

Idén kezdtem el olvasgatni a PC Guru-t és főleg a hardvermentőövet bújom benne. Tanácsokat kérnék a kiszemelt új konfighoz. Max 160-170ezret ölnék bele.

Ebből kijönne egy ilyesmi:

2 GB RAM

Samsung 160GB HDD

Sapphire HD 3850 1024 MB DDR3 videókártya

Gigabyte EP DS-4 alaplap

Intel core 2 quad Q6600 2.4 GHz proci

+valamilyen ház max 10-15ezer ft.

Végülis csak a procival kapcsolatban lenne egy rakat kérdésem, de a legfontosabbnak azt tartom, hogy főleg játékhoz és böngészéshez kellene. A játékok címszó alatt pedig CoD4, NFS Pro street és a hasonlóan gépzabáló játékok jönnek be. Valami erős proci kéne, de sokaktól hallom, hogy nem az a lényeg hogy 4 magos, mert ezek nem dolgoznak össze és 1 feladat 1 magot használ. Ez igaz? Ha igen akkor ti milyen hasonlóan erős, de ennél már nem drágább procit ajánlotok?

Előre is köszönöm.

Üdv: Zotya

Kedves Zotya!

Én megmondom őszintén, még nem láttam 1 GB-os Radeon HD3850-et, szerintem nincs is, úgyhogy azt nyugodtan számolhatod 512 MB-osnak. Szerintem egy 160 GB-os merevlemez semmire nem elég, a játékok már lazán 4-8 GB-ot foglalnak, a Windows Vista Office-szal és minden kutyafülével együtt megeszik minimum egy húszast, nem ragozom tovább. Pár ezer forint felárért ajánlott minimum egy 320 GB-os Samsung F1. Szerintem is felesleges játékra egy négymagos processzor, inkább vegyél helyette egy pár ezer forinttal olcsóbb Core 2 Duo E8400-at, ami minden szempontból (órajel, cache, gyártástechnológia, fogyasztás, hőtermelés) jobban megfelel a te igényeidnek. A játékok sebességét azonban sokkal inkább a videokártya határozza meg, mintsem a processzor. Memóriából szerintem nyugodtan mehet a 4 GB, főleg ha Windows Vista-t szeretnél használni.

INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

■ ACOMP ZENITH EXTRA
107,900 Ft + 20% ÁFA

Csúcskategóriás multimédia számítógép, amely a legkomolyabb munkákra is alkalmas. A legújabb Intel Core 2 Duo processzorral és a hatalmas 3GB memóriakapacitással leginkább számításigényes alkalmazások - mint például a videóvágás, nagyfelbontású grafika készítés - is gördülékenyen futtathatóak. A felsőkategóriás videókártyákkal a programok még szebbek és gyorsabbak lehetnek. Az LCD kijelzős professzionális ház 430W-os prémium minőségű tápegységet tartalmaz, ezzel biztosítva a gép megfelelő energiaellátását.
A LCD kijelzőn tájékozódhat a gép működésének paramétereiről is.

- J&W JW-IG31-MX alaplap
- Intel® Core 2 Duo E8400 (3.0 GHz) processzor
- 3GB DDR2 / 800MHz memória
- 750GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 8800GT 512MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- 8 csatornás High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar), 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony LCD - 430W tápegység

■ MEREVLEMEZ 3.5' – S-ATA SAMSUNG
750 GB: 16,900 Ft + 20% ÁFA
1 TB (1000GB): 22,900 Ft + 20% ÁFA

Köztudott, hogy a merevlemez kapacitás sohasem elég. Itt a lehetőség, hogy bővitse a gépe tároló kapacitását egy nagysebességű 750 GB-os vagy akár 1 TB-os Samsung merevlemezzel!

■ GAINWARD GEFORCE 8800 GT 512MB
26,900 Ft + 20% ÁFA
■ GAINWARD GEFORCE GTX280 1GB
79,900 Ft + 20% ÁFA

Soha nem látott grafika, elképesztő effektek, életszerű játékok. A DirectX 10-es játékoktól mindenkinek leesik az álla. Itt az ideje, hogy újraértelmezze a realisztikus játékok fogalmát és egy pompás grafikus kártyát tegyen a gépébe, most már tényleg elérhető áron.

ACOMP
Számíthat ránk.
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Telefon/Fax: 339-5647, 339-5648
On-Line rendelés és aktuális árak: www.acomp.hu
A magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója

Levrov

írta · Miguel

Olvasók, szívem kalácsának egyetlen mazsolái, kis csemetéim!

Újabb hónap, újabb levrov. Elsőként egy szolgálati közlemény: nem, a múlt havi szösszenet nem véletlenül vagy egy gonosz nyomdász miatt lett a feje tetején az újságba téve, hanem készakarva (a gonosz nyomdásznak azért volt szerepe: a túl sötétre nyomott színeket ő okozta). Viszont mivel az átok nem hatott, és továbbra is nyári szünet van a sok kis... izé, drága olvasónak, ezért üsse kő, megyünk tovább a normális kerékvágásban.

HÁROM KÍVÁNSÁG

Kedvetlen vagy inkább kegyetlen Miguel! Na Jó legyél kedves de, tényleg legyél az. **(Sajnálom, már elszúrtad.)** Már hónapok óta szeretnék írni, de mindig későn szánom rá magam, de most eljött az idő és írok. **(Nyugi, így van ezzel az olvasók nagyobb hányada, csak ők még nem jutottak el a második tagmondatig.)**
1. Úgy érzem, hogy kéne egy érvágás a Gurunak. Mire is gondolok? Arra, hogy volt a PGO 2.0 régi elavult volt már, elkészítettétek a 3.0-t és sokkal jobb lett. Sokkal több újdonság meg minden született. Először persze mindenki szitkozódna, hogy fúj, az előző jobb volt, de aztán mindenki rájönne, hogy ez a jobb és mindenki éljenezne. Tudom, mindig újítotok a Gurun, de szerintem egy nagy változás jót tenne az újságnak. Mit szólsz hozzá?

Első körben szerintem nem ugyanazt gondoljuk az „érvágás" szó jelentését illetően. Mikor elolvastam, azt hittem, hogy valami olyasmit szeretnél, hogy dobjuk ki a cikkírók felét, vagy hogy adjuk az újságot ingyen, de már látom, hogy nem, csak volt itt egy kis keveredés bioetimológiailag, és te valójában a vérfrissítésre gondoltál. A felvetésre viszont nem igazán tudok érdemben válaszolni, mert egyrészt semmi, de semmi (értsd: nettó nulla) közöm nincs a dizájnhoz – na jó, egy tótágast álló levrov a maximum –, másrészt meg nekem éppenséggel tetszik a mostani. Sok nagy kép, kis hely a szövegeknek, a lóvé ugyanannyi – ne akarjuk elrontani egymás bizniszét, ha kérhetem, nyehehe. Komolyra fordítva a szót, ha valaki azt szeretné, hogy máshogy nézzen ki az újság, az kérjen karácsonyra Sasa formájú voodoobabát, és döfködje erősen, ez a legtöbb, amit tanácsolni tudok.

2. Miért csak 2 oldalas levrov?
Jesszusom, csak kettő lenne? Na várj, beszélek Bate-tel. *Csatt* *Puff* *Hörgh* Szóval, ahogy parancsolta a kedves vásárló: vadonás új, három egész oldalas levelezési rovat. Egyéb más óhaj?

3, Gondolom nem én vagyok az egyedüli az olvasók köréből, aki nem perfekt angolból, ebből következően nem igazán értjük meg a játékok történetét 100%-ban. Mit szólnál, ahhoz, hogy ha már úgyis tesztelitek, kijátszszátok és megértitek a játékokat, akkor 1 oldalban minden hónapban összefoglalnátok a fő cselekményszálát egy-két játéknak.

Üdv: Dömigery

Jáj, hát ez több okból is lehetetlen. Egyrészt most anélkül, hogy belemennék, micsoda keserűen nehéz élet azon szerencsétlenek jussa, akik a játéktesztelői munkára adják a fejüket, azért azt tudni kell, hogy nem öt perc megírni egy cikket, ráadásul mindig kevés a hely, így nehéz lenne még extra sorokban beleszuszakolni az adott játék történetét is. Arról már nem is beszélek, hogy mégis hogy választanánk ki, hogy melyik játékról írjunk, és hogy oldjuk meg, hogy valahogy ki is nézzen az a bizonyos egy oldal. A történet másik fele, hogy én konkrétan támogatom, hogy a nyelvet tanulók angolul játsszanak, mert így döbbenetes mennyiségű kifejezést és szót szívnak magukba anélkül, hogy megerőltetnék magukat. Nem, sajnos ilyen soha nem lesz, így kénytelen leszel a neten utána keresni ennek a dolognak.

Ui.: Zakról nem mondanál el valamit? Pl., mikor temetik vagy ilyesmi. **(Hát eddig gondolkodtam azon, hogy eláruljam-e, mi van vele valójában, de most már csak azért sem.)**
ui2: Remélem nincs harag a meg szólításért nem gondoltam, ám komolyan. **Harag? Ugyan, kérlek. De azért ha megtennéd, hogy bevárod a símaszkos verőembereket, azt megköszönném. Na, ennyit az olvasókkal kialakított remek kapcsolat ápolásáról, most jöjjön, amit én szeretek. Vér, belek, halálsikoly.**

Nyerteseink

Az előző hónapban jó pár nyereményt szedtünk össze nektek és ti nem is voltatok restek írni nekünk, hogy bezsebeljétek a sok-sok nagyszerű ajándékot. Ahogy az lenni szokott, most következnek a nyertesek, gratulálunk, a nyereményeket postán fogjuk eljuttatni mindenkinek.

NARNIA USB TŐR
Ferkai Marcell - Budapest
Horváth Zsolt - Budapest
Csík Ádám László - Városföld
Csont Richárd - Gyöngyös
Sárközy András - Jászberény

LEGO INDIANA JONES (PSP)
Vörös Illés - Budapest

LEGO INDIANA JONES (X360)
Ipolyi László - Budapest

NYERJ TE IS CRYSIS AJÁNDÉKCSOMAGOT!

Az **CRYTEK HUNGARY** jóvoltából a szerencsések között most egy **Crysis ajándékcsomagot** sorsolunk ki, amely a programot ugyan nem tartalmazza, de számos más relikviát igen.

Ahhoz, hogy te legyél az egyik szerencsés, nem kell mást tenned, mint válaszolni a következő roppant egyszerű kérdésre és elküldeni a választ nekünk a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** e-mail címre. A leveletekbe mindenképpen írjátok bele a becsületes neveteket és azt a postacímet ahová a nyereményt postázhatjuk majd. A beküldési határidő: **2008. augusztus 15.**

A kérdésünk:
– Ki a főszereplője az alap Crysis-nak?

Sok szerencsét mindenkinek!

LEVROV'S NOT DEAD

Kedves Miguel! Egyszer mondtam a blogodon hogy sokkal többen írnának ha értelmetlen témákat adnál fel. Erre te megkérdezted miért beszélnének az emberek értelmetlen dolgokról. Pontosítanom kell: hülyeségekkel foglalkoznak szívesebben. Miért? Nem tudom, de itt van néhány dolog, ami pont a értelmetlen dolgok miatt vált népszerűvé. Pontosabban egy dolog, de szerintem bőven elég lesz, mert igencsak hasonlított a levrovhoz. Levrov Zakkal: Nem is hasonlított, maga volt A Levrov. Miért volt népszerű? Mert 11 éves gyerekek talpnyalását akartuk olvasni? Nem, azért mert mindig volt benne valami hülyeség. Az Izé rovat, kazuár, milyen tört szerveren játszani, és a lapot ért kritikák, amire Zak mindig egy kis szemétkedéssel válaszolt. Erre most mi van? „Igen igazad....Megfontoljuk..... Van benne igazság...Nem is akkora hülyeség a dolog." Mi ez? Bármi is, egy biztos, nem Levrov. Legalábbis nem az amit mi szerettünk. Mindegy, ti tudjátok.

Trooper

Nos, akármennyire is utálod, mikor ezt írja valaki ezen az oldalon, az a helyzet, hogy igazad van. Persze én voltam a barom, mert abból, hogy az említett blogbejegyzésre érkezett 40 levrov-ötlet kivétel nélkül komoly témákat dobott fel, én azt szűrtem le, hogy akkor ez a valós igény, hogy legyen egy komoly téma, meg egy köcs... kekec levrov-szerkesztő, aki válaszolgat az embereknek. De ha nem ez van, akkor változtatunk, kérem. Aki mostantól komoly levelet mer írni, azt Trooper maga fogja csúnyán megleckéztetni! Most ha hiszitek, ha nem, már meg is látszik a kedvező hatás, tessék, itt az első levél:

Hello Miguel! Először is szeretném elmondani hogy kiválóan vezeted a levrovot! (TAPS)

Hahá, ugye megmondtam! Hiába na, profi tanárok, profi módszerek. Illetve várjunk csak, ez van tovább is...

Másodszor: hiányolom a levrovból pl: izé rovatot vagy wow imádatokat meg ilyesmiket. Jó lenne ha megint lennének.

theg4me

Na jó, ennek már fele sem trágya, ha ennyire akarjátok, meghajlok a nép akarata előtt, és feloldom a kedvenc dolgaimmal kapcsolatos hülye kérdésekből, illetve a szimpla értelmetlenségekből álló levelekre hozott tilalmat, és ha írtok, hát istenuccse válaszolni is fogok rájuk. Persze ha akad, akinek esetleg mégiscsak a levrov light jött be, az is ragadjon tollat, hogy legyen egy kis yin és yang itt ezen a becses helyen – most még kihasználom az alkalmat, és igyekszem nem sör- és gumicukormárkákkal megtölteni a rendelkezésre álló helyet.

JEUX SANS FRONTIÈRES

Üdv!Hatalmas problémával fordulok hozzátok. Terjesztésről lenne szó. El nem tudjátok képzelni Erdélyben mennyi Guru olvasó van... Tudjátok milyen guru nélkül élni?! Valószínűleg nem... **(Őőő, de, mi úgy hívjuk: szabadságra menni)** Minden harmadik hónapban kapom meg a múlt évi újságotokat!! Ebből kifolyólag ezt sem tudom viszontlátni a levrovban, szóval... valami feedback jó volna!

Penjoe

Nos, más országok postaszolgálatára befolyással lenni sajnos nem tudunk, sőt, a híresztelésekkel ellentétben a Magyar Posta sem feltétlenül táncol velünk angol keringőt, ha értitek, mire gondolok. Ennek ellenére bárki, akinek hasonló gondja van, vegye fel nyugodtan a kapcsolatot a Motorpresse terjesztési alegységével, a telefonszámuk 06-1/577-26-31 vagy 06-1/577-26-35, és majdnem biztos vagyok abban, hogy sikerül kiókumlálni valamit azért, nehogy holmi országhatárok meg postások gátat szabjanak a magas kultúra terjedésének.

MMO v1

Hi Zak & Miguel! Sajnos már elég rég tudtam Pcguruhoz jutni (kb. fél éve olvastam utoljára:S) de most szerencsémre ismét a kezembe került egy példány! Észrevettem azonban, hogy nagyon sok mindennel foglalkoztok, de az MMO-val még mindig csak nagyon keveset (mondjuk a mostani számban van két oldal). Ehhez tenném fel a kérdésem, hogy nincs olyan aki ismertebb ezekben és tesztelné őket? Mondjuk ebben szívesen segítenék...!:) Vagy pedig csak nincs hely?! Mert szerintem az MMO egyre nagyobb tért nyer a játékok birodalmában:)

Hát, azért most az Age of Conan kapcsán azért kitömtük az MMO-mániákusok bőröndjét rendesen, meg régebben is volt valami tizenpár oldal az ingyenes online-mókákról. Az meg, hogy egyre nagyobb teret nyer, hát nem is tudom. Oké, van pár népszerűbb cím, meg állítólag a WoW is egész sikeres, de ha megnézed, naponta indulnak és halnak el MMO-próbálkozások, és az olyan játékok sem jutnak messzire, amiknek csak egy részét tervezik masszívan internetesre (gondoljunk csak a csúfos véget érő Hellgate-re).

A másik meg láttam hogy' van CoD UO-s szerveretek, és ezzel kapcsolatba lenne egy olyan kérdés, h nem akarnátok képviseltetni magatokat ebben a játékban, mert hát vagyunk így páran egy baráti társaság akik már 3 éve játszanak és elég ismertek, de azért jól jönne kis szponzor és hát a pcgurunál jobb nem is lehetne...:) (tgf-et is vállalunk)! Igazából nem voltam benne biztos, hogy ezeket jó helyre írom de nem volt jobb ötletem.

üdv: Farek

ui.: az újság fantasztikus **(Jajj, hát még elpirulunk, te...)**

A támogatással kapcsolatban én speciel annyit tudok segíteni, hogy nyugodtan a nevetek mögé biggyeszthetitek, hogy a „Levrov támogatásával", és akkor még jó helyre is írtál. Hogy jobb nem is lehetne, abban nem vagyok biztos, szerintem ti is inkább olyan segítőt kerestek, aki a baráti vállveregetésen túl is tud nyújtani valamit. (Kövezzetek meg, de mi az a tgf?)

NYERJ MASS EFFECT AJÁNDÉKCSOMAGOT!

A **CD PROJEKT** jóvoltából a szerencsések között most egy **Mass Effect** ajándékcsomagot sorsolunk ki, amely a programot ugyan nem tartalmazza, de számos más relikviát igen.

Ahhoz, hogy te legyél az egyik szerencsés, nem kell mást tenned, mint válaszolni a következő roppant egyszerű kérdésre és elküldeni a választ nekünk a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** e-mail címre. A leveletekbe mindenképpen írjátok bele a becsületes neveteket és azt a postacímet ahová a nyereményt postázhatjuk majd. A beküldési határidő: **2008. augusztus 15.**

A kérdésünk:
– Lehet-e női karaktered a Mass Effectben?

Sok szerencsét mindenkinek!

NYUGATI FERTŐ

Kedves Miguel! Az újságuk lelkes híveként sajnálattal vettem tudomásul, hogyaz első levelemet egy az újságban lévő bug miatt fogom megírni az újságírás mestereinek. A neves újság hasábjain mindig a legjobb dolgokról olvastam, a sokrétű szemszögről és a kiválómegfogalmazásról nem is beszélve. **(Oké, ennyi pozitívum után a levélíró vagy Sasa kezét kéri meg, vagy valami hatalmas hibát talált az újságban...)** Viszont az utobbi időben azt vettem észre, hogy a szívetek egyre inkább nyugati blokk felé húz. Amivel nincs is baj, bár a játékok és a vas nagy része ott kerül piacra, azért szeretném megjegyezni, hogy egyes, ha nem minden termék, árát igen sokan szeretnénk (szerintem) magyar forintban megyszemlélni.

Üdvözlettel: Netpunk

Mielőtt sűrű védekezésbe kezdenék, egy ígéret: mostantól jobban odafigyelünk erre. És most jöhet a saját igazunk foggal-körömmel való megvédése: a helyzet az, hogy az utóbbi idők „vegyél játékot külföldön, mer' az jó" hangulatú cikkei azért tartalmaztak angol fontra és amerikai dollárra utaló jeleket, mert ott ugye azt mutattuk meg, mennyivel zöldebb a szomszédé. A hardverek árainál Joc gondolom azért nem a magyar pénznemet részesíti előnyben, mert azok a sci-fi cuccok, amikről ő ír, nem rendelkeznek magyar árazással azon frissiben, ráadásul sajnos a világ nem úgy működik, hogy ha egy videókártya az amcsiknak negyvenezer forintnyi dollárjába fáj, akkor itthon is ennyit kell leszurkolni a szajréért.

GURU CAMP, CSIRKE, ANYÁD

Üdv nektek, oh hatalmas Gurusok! Ja, és szia Miguel. **(Ja.)** A guru táborral kapcsolatban szeretnék írni valamit. Én most nem az árral bajlódom, egy születésnap és viszem az öcsémet is. **(Csak hogy tiszta legyen: neki is kell fizetni.)** Nekem az nem tetszik, hogy a gépünket is a hónunk alatt kell vinnünk. **(Ősi afrikai szokás szerint hozhatod a fejedre tornyozva is.)** Nem a macera miatt, hanem mert én nem bízok senkiben. Nem is azt várom el, hogy ti biztosítsatok nekünk gépet, mert az a fejenként 35 guriga hamar elmegy. Szerintem! Aztán lehet, hogy a felét elisszátok, de hát ki tudja? **(A felét, mi?)** Ezért az az ötletem, hogy legyen a szerkesztőségben a guru tábor. (Lefoglalom a legkényelmesebb széket! Nem a WC-re gondolok!!). Akkor még Pest megye óvodásait is befizetem rá, és akkor szédtombolunk mindent, közben ti meg nyugodtan írjátok a lapot! Nem fogunk zavarni. Nos, komolyra fordítva a szót... Hú, anya sült csirkét csinált, hagyjuk a komolyra fordítást későbbre!!

D Diablo

Nahát, már én is épp anyukádat akartam emlegetni, hogy micsoda remek ötletei vannak a fiának, de akkor jó étvágyat a csirkéhez, és vigyázz azokkal a kis csontokkal, nehogy nekem a torkodon akadjon egy igazán hegyes darab.

MMO v2

Csak azért sztnék nektek írni, hogy miért istenítitek úgy a Wowot? Szerintem egy kalap ... a játék. Még ha írtok is az MMO-król, akkor csak a wowot írjátok a rovatba. Például az én kedvencem a Cabal online, sztem ezerszer jobb a wownál, és sok a magyar ebben is.Rengeteg szép skill van benne. Gondolom ti már próbáltátok, azért írhatnátok róla vmi kis 1-2 soros cikket. Nem sokan ismerik a játékot.

Üdv:geri

Natessék, az egyik szerint nem írunk semmit, a másik szerint meg túl sok a WoW az újságban. Mindenesetre azt ajánlom, hogy lapozz az újság elejébe, ott most van WoW.

KIOSZTJUK A CSAJOKAT

Kedves Mary Jane! Leveledre válaszolva.. Hát nem tudom... Én Maiden-fan vagyok és hordom is a pólóikat. Egyáltalán nem biztos, hogy keménységből. De igazad van. Az a sokak számára röhelyes és nevetséges Hello Kitty-s macska sokkal gizdább. /név és cím további ismerkedés céljából a szerkesztőségben/

Hát én igazán nem szeretnék igazságot tenni, hogy melyik a nagyobb lap, a csontvázas flush vagy a macskás drill, de ebből még lehet valami, fiatalok, csak így tovább.

VESZÉLYES SZAKMA

Jónapot! Én egy névtelen levélíró vagyok. A nevem Jakab. **(Most akkor döntsd már el...)** A kezemben van egy robbanószer és most éppen a Nagyszolosi utcában vagyok jelen. Egyféleképpen fogom hatástalanítani. Kérem az eddigi PcGuru-kat, a legelsotol a múlt év augusztusai-ig. (mer' az mán megvan!) Miguel hozza ki a táskát amiben a PcGuru-k vannak, dobja be a szemetesbe **(Na várj, most vegyem ki a benti szemetesből, és vigyem ki a kintibe? Ennek semmi értelme, én mondom.)**, és mindenkitol hozzon nekem egy autogrram-ot! Ha ez megvan két dolgot tehetünk. Hatástalanítom, vagy Miguel kezébe nyomom és én leszek a levrov szerkesztoje. De jó móka lesz. **(Bah, nem is hinnéd...)** U.I.: Ha nem raksz be a magazinba: Tudom hol laktok!

Kedves névtelen levélíró, alias Jakab! Sajnálattal kell közölnöm, hogy tanultunk a múlt hibáiból, és a levrov szerkesztői bársonyszékét (no meg az azzal járó, banánszoknyás karibi csajokat) nem túsztárgyalásos úton töltjük be, sőt, a pletykák ellenére nem is a kihalásos-örökléses módszer dívik. Határozottságunk bizonyítékául megadjuk szerkesztőségünk új címét: 1075 Budapest, Madách Imre út 13-14. (Illetve na, ez egy másik szerkesztőség, de tudjátok, hogy van ez: ebben az éles piaci helyzetben minden kis előny számít...)

Négy hét múlvára a téma adott: szabadstílus, trendibb szóhasználattal freestyle, hogy lássuk, mire mentek mankó nélkül. Addig is kellemes nyári szünetet és sok-sok csapadékot kíván:

Miguel

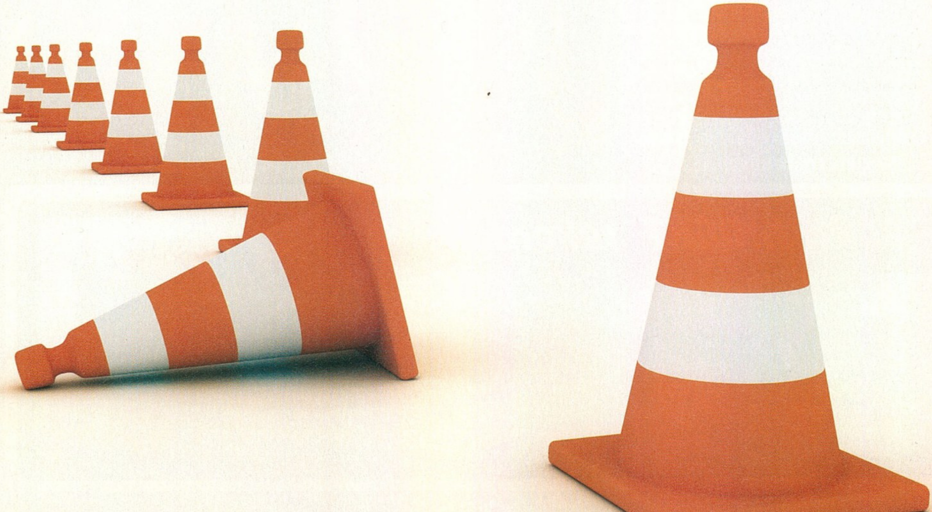
Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2GB RAM 320G HD, 8600GT **Intel 84.390** (Abit IP35, DualCore 2180) **AMD 81.930** (Gigabyte M57SLI-S4, Athlon64 X2 4800+)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2GB RAM 500G HD, 9600GT **Intel 124.290** (Core2 E7200, Asus P5KC) **AMD 115.470** (Asus M3A, Athlon64 X2 6000+)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2GB RAM 640GB HD, ATI HD 4870, **Intel 181.200** (Asus P5Q, Core2 E8400), **AMD**-változat **177.090** (Asus M3A, PhenomX4 9750)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM 1TB HD, GTX280 1024MB, Alu ház 850W, X-Fi Platinum, MS wireless laser **Intel 452.910** (Asus Rampage F,Quad 9450) **AMD 421.950** (Gigabyte 790X-DQ6, Phenom X4 9850BE)

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
Samsung T220 22"TFT (2ms, 20000:1,HDMI) **67.800**
Gigabyte: GeForce csúcskártya GTX280 1024M 93.960
GTX260 896MB **61.560** 9600GT Turbo 512M **26.670**
ATI HD 4870 512MB **54.210** HD 4850 512MB **34.860**
AMD PhenomX4 9550 **30.600** X2 6000 **19.800** 4800 **10.920**
Intel Core2 Quad9450 **59.760** E8400 **31.020** E7200 **22.020**
Gigabyte EP45T-DS3 DDR3 **23.640** EP45-DS3 **22.440**
Geil Black Dragon Dual kit: 1066MHz / 2GB **11.460**
1066/ 4GB **26.040** 800MHz CL4 2GB **9.660** 4GB **21.570**
Seagat HDD 500GB 32MB **14.910** 320GB 16MB **11.160**
Samsung HDD 1 TB 32MB **28.200** 750GB 32MB **19.140**
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

Keresse minden héten a hírlapárusoknál!



Hossza ▪ 90 perc
Rendezte ▪ Wong Kar-Wai
Szereplők ▪ Jude Law, Natalie Portman, Norah Jones

PC GURU Index: 04.05

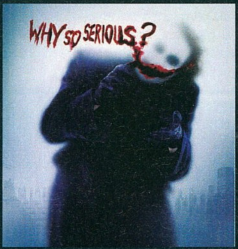
A TÁVOLSÁG ÍZE

írta · Szofi

A hongkongi rendező, Wong Kar-Wai első angol nyelvű mozija érdekes vállalkozás. Már csak azért is, mert egy más nyelven, más művészi eszközökkel dolgozó európai-amerikai szereplőgárdát irányítva univerzális történetet elmondani önmagában is nehéz feladat. Az érzékeny, művészi igényességű munkákat alkotó rendező különös roadmovie-t forgatott, az angol Jude Law-val és az indiai származású amerikai énekesnővel, Norah Jonesszal a főszerepben. Marketing szempontból kész is a kasszasiker, a szexi angol és az egzotikus énekesnő kettőse sokakat bevonz a nézőtérre, az anyagi megtérülés tehát előzetesen garantálva. A Kar-Wai kategóriájú rendező azonban arra is ad, hogy a filmét végignézzük a moziban. Hogy épp Darius Khondji, A part, Evita, és a Hetedik operatőre a látványfelelős, jó előjel. A címadó áfonyás pite végülis három külön történetszálat kapcsol egybe. A jóképű New York-i bártulajdonos, Jeremy bárjába tér be az elhagyott Elizabeth. A hasonló cipőben járó Jeremy vigasztalásként minden este nekiadja a megmaradt áfonyáspitét, és a két boldogtalan szerelmes közt apránként mély emberi vonzalom szövődik, mígnem a lány Las Vegasba költözik új életet kezdeni. Innen küld képeslapokat Jeremynek, amelyben elmeséli élményeit és leírja megismert embereket. Romantikus, sok zenei betéttel aláfestett, szépen fényképezett, elgondolkodtató filmet kapunk, amely egyáltalán nem keleties, de nem is hollywoodi. Kicsit a kívülálló szemszögéből, mély megértéssel, de nem szentimentálisan ábrázolja az élet jól ismert sorskérdéseit. Kar-wai és Ang Lee kedvelői díjazni fogják ezt a közel kilencven percnyi lelassulást, amely során a színészként most először debütáló művésznővel érzelmes utazást tehetünk az amerikai kontinensen, és mellesleg megtudhatjuk, hogy a furcsa rendőr és a gyönyörű pókerjátékos számára sem fenékig tejfel az élet. Bár hasonló tárgyú alkotásokkal telve a filmtörténelem, ezt a kínai-francia koprodukciót azért mégis jegyezni fogják. Akciófilmeket kedvelő Guru-olvasók nagy ívben kerülják, a vállalkozóbb kedvűek számára azonban egész üdítő mozi lehet.

MOZIPLETYKÁK RÖVIDEN...

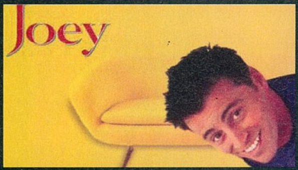
DARK KNIGHT rekordok

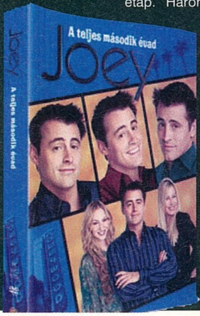


Amerikában július 17-én mutatták be a Dark Knight című mozit, ami minden rekordot megdöntött az első napon és az első hétvégén. Három nap alatt a film nem kevesebb mint 155 millió dollárt kaszált az államokban, ezzel megkaparintva az első helyet a hétvégi bevételek tekintetében. Negatív kritika gyakorlatilag nem született az alkotásról, és a nézők megrohamozták az imdb.com oldalt is, ahol a leadott szavazatoknak köszönhetően a film a legjobb lett a 250 legjobb mozi listán (persze előbb-utóbb a Keresztapa visszaveszi ezt a helyezést, de akkor is figyelemre méltó). Az elemzések szerint a sikerhez nagyban hozzájárul Heath Ledger halála, ugyanis a nézők 45%-a fiatal, 25 év alatti nő, aki csak azért nézte meg a mozit, mert ez volt a tragikus módon elhunyt színész utolsó filmje.

JOEY A teljes második évad

Sokat szoktunk panaszkodni, hogy a hazai DVD-piac korántsincs olyan bőséges, mint mondjuk az angolszász országokban, vagy éppen Amerikában. Ennek ellenére akadnak példák, mikor kis hazánkban megjelenik olyan, ami az óceán túloldalán elérhetetlen. Ilyen a Joey második évada, amely jelenleg nem kapható az Egyesült Államokban (ott elkaszálták a szériát, és csak az első évad jelent meg). A Jóbarátok spinoffjának tekinthető alkotás megosztotta a közönséget, hiszen van aki utálta, van aki imádta. Az utóbbiaknak jó hír, hogy mostantól teljes lehet a gyűjtemény, hiszen augusztus 12-én érkezik a második etap. Három lemez, rajta közel ötszáz percnyi szórakozással, sajnos szinte teljes egészében extrák nélkül. Persze a kevésnek is örülni kell, ez még így is jóval több, mint amennyit az amerikaiak kaptak. Aki tehát szerette a Tribbiani-család kalandjait, az nosza, irány a bolt és lehet készíteni a rekeszizmokat: Joey, még egyszer utoljára visszatér.





3 lemez

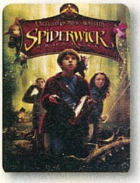
Rendező ▪ Több rendező
Szereplők ▪ Matt LeBlanc, Miguel Nunez Jr., Paulo Costanzo
DVD Start ▪ agusztus 12.

PC GURU Index:

03.05

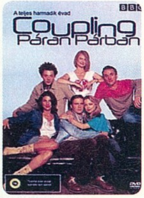
VÁRHATÓ DVD-K írta • Amber

SPIDERWICK KRÓ.
(1 lemez)
2008.06.23.
Fantasy



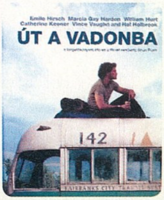
EASTERN PROMISES
(1 lemez)
2008.07.29.
Dráma

COUPLING 3.
(2 lemez)
2008.07.30.
Vígjáték



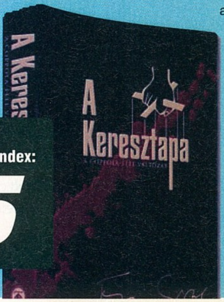
JUNO
(1 lemez)
2008.07.23.
Dráma

ÚT A VADONBA
(1 lemez)
2008.08.13.
Dráma



KERESZTAPA-trilógia

A Keresztapából sosem elég – tudják ezt a kiadók is jól, így hamarosan egy újabb változat érkezik majd a hazai üzletekbe. Szerencsére nem szimpla rókabőrről van szó, hiszen nem csupán a csomagolás kivitele és tipográfiája változik, hanem egy felújított, szinkronizált (ez utóbbi nem biztos, hogy annyira jó dolog...) változat kerülhet majd a rajongók polcaira. A három legendás epizód öt lemezen kap helyet, és természetesen a filmek mellett jó néhány extrát is sikerült a korongokra égetni. Többek között találhatunk audiokommentárt Francis Ford Coppola közreműködésével (mindhárom filmhez) és egy egész szakajtónyi kisfilmet, a sztoriboardokról, kimaradt jelenetekről, galériákról és rejtett extrákról nem is beszélve (mindezek magyar felirattal). A régi kiadás tulajdonosainak ez persze nyilván nem örömhír, de valóban egy impozáns kiadással van dolgunk, egy olyannal, amiért tényleg érdemes lehet lecserélni a korábban kiadott verziót. Elsietni persze nem szabad, hiszen az ősz folyamán ugyanez az összetétel kijön fémdobozos változatban is, szóval aki tényleg különlegeset akar, az jobb, ha vár október 21-ig. A Keresztapa ugyanis visszatér, és nem csak DVD-n, hanem ugyanebben a kiadásban Blu-Ray-en is.



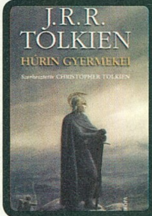
5 lemez

Rendező ▪ Francis Ford Coppola
Szereplők ▪ Marlon Brando, Robert DeNiro, Al Pacino
DVD Start ▪ agusztus 27.

PC GURU Index:

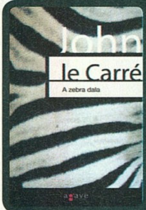
05.05

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK



J.R.R. Tolkien
HÚRIN GYERMEKEI
Európa

A befejezetlen történet legelső változata az első világháború idején készült, Tolkien ezt A Gyűrűk Ura befejezése után még finomítgatta, de teljesen befejezni haláláig sem tudta. Ebben a kötetben Christopher Tolkien szerkesztőként próbált meg a hajdanvolt szerző intenciói alapján egybefüggő elbeszélést alkotni, szemlátomást nem is sikertelenül – a Gyűrűk Ura trilógia nagy rajongóinak mindenképpen ott kell, hogy legyen a polcon.



John LeCarre:
A ZEBRA DALA
Agave

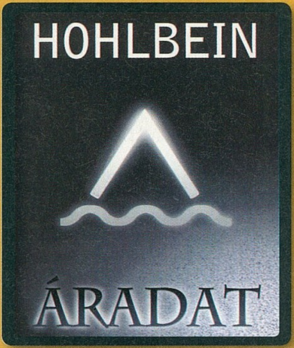
Az afrikai származású szinkrontolmács, Bruno Salvador munkájára az angol titkosszolgálat is igényt tart. Így kerül Salvo a pezsgő londoni életből egy északi-tengeri kis szigetre, ahol kongói hadurak és nyugati befektetők tárgyalásain tolmácsol. Itt döbben rá, hogy jobban jár, ha megbízói ellenében, lelkiismeretére hallgatva igazi hazája, Kongó megmentése érdekében cselekszik.

Aldous Huxley
VISSZATÉRÉS A SZÉP, ÚJ VILÁGHOZ
Cartaphilus

A nagy port kavart utópia 1959-es folytatása hasonlóképp elgondolkoztató, filozófikus olvasmány, amelyben a szerző arra keresi választ, hogy mi vált valóra a korábban felvázoltakból. Szomorúan kellett megállapítania, hogy a tökéletesen szervezett társadalom nem jött létre, viszont a világ egyre inkább közelített az általa felvázolt állapothoz...

WOLFGANG HOHLBEIN
ÁRADAT

írta · Szofi

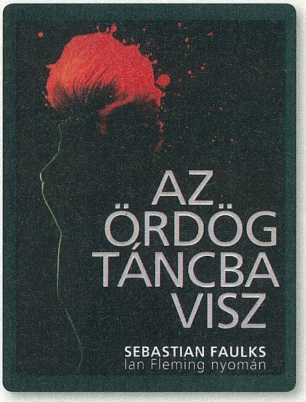


A legolvasottabb német sci-fi szerző ezúttal ótestamentumi témát dolgoz fel a közel hatszáz oldalas kalandregény lapjain. Az ezredvégi apokalipszistörténetben megnyílnak az ég csatornái, a tartós, özönvízre emlékeztető időjárásváltozást a tudósok jégmeteoritok becsapodásának tulajdonítják. Persze ez csupán porhintés, a Vatikán birtokában lévő titkos iratokból kiderül, hogy a világvégi özönvíz elérkezett, Noé története valójában prófécia. Egy német kisvárosban születik meg egy ikerpár ellentétes nemű tagjaként az új megváltó és az antikrisztus is, akiket világrajöttük pillanatában megpróbálnak elpusztítani. Ezzel veszi kezdetét a több szálon szövődő, fordulatos cselekmény. A gyerekgyilkosság nem sikerül, az ellentétes oldalon harcoló testvérpár, Rachel és Benedikt Darkov szinte laponként vívnak újabb és újabb csatát, versenyt futva az egyre fogyó idővel. Hohlbein történetszövése lebilincselő, a könnyed stílus és a hatalmas mennyiségű, moziszerűen pergő akciójelenet mellett bibliai utalásokkal átszőtt, remekül ábrázolt atmoszférájú özönvizet kapunk. A bibliai történet idejének és a messiás nemének megváltoztatása letehetetlenné teszi ezt az izgalmas kötetet. Könyvmolyok és sci-fi rajongók figyelmébe ajánlom a történetet.

Kiadó: Alexandra
PC Guru Index:
04.05

SEBASTIAN FAULKS
Az ördög táncba visz

A briteknél továbbra is nagy divat a bestsellerek modernizálása. Ian Fleming, James Bond szülőatyja századik születésnapjának emlékére Sebastian Faulksot kérték fel a 007-es ügynök visszatérésének megörökítésére. A korszak ezúttal a hidegháború, a helyszín Párizs és London mellett a varázslatos Közel-Kelet. A kiégett, épp kényszerszabadságát töltő 007-es ügynök egy Gorman nevű milliárdossal veszi fel a harcot. A tét kezdetben a szigetország megmentése, az angolokat rögeszmésen gyűlölő zseniális vegyész a drogok elterjesztésével kívánja tönkretenni az ellenségnek tekintett nemzetet. Mellékszálként megjelenik a szépséges ikerpár, akinek egyik tagja a milliárdos fogságában szenved, míg nővére Bond harcostársaként veszi fel a világuralomra törő őrült ellen a küzdelmet. Bond és barátnője Gorman fogságába kerülnek. Az egyre növekvő életveszélyben kiderül, hogy Bond csalétek, neki kell kényszer hatása alatt elvezetnie a szovjet légtér fölé azt a repülőgépet, amely hatására kirobanna az atomháború. Szerencsére a 007-es még egyszer – talán nem is utoljára – megmenti a világot a pusztulástól.



Kiadó: Alexandra
PC Guru Index:
05.05

PENDULUM: In Silico

írta · Szofi

Az ausztrál drum 'n' bass trió legújabb, második, tiz slágert tartalmazó CD-je igazi nagyvárosi bulizene. Nemcsak a stílus kedvelői, de egyúttal a rockrajongók kedvence lehet a bemutatkozó lemez után három évvel piacra került korong. A srácok ismét ráéreztek, mi kell a sikerhez, s a speciális célközönség elvárásai mellett az eladhatóságról sem tettek le, így az album a címének megfelelően kissé populárisra sikeredett. Mivel igen nehéz vállalás egyszerre ennyi igénynek megfelelni, a sokszínűségre való törekvés egyszerre erény és hiba. No persze kit érdekel, hogyan húzzák le a széplelkek fanyalogva az egészet, miközben remekül fogy a lemez? Míg a korongnyitó dallamos slágerek, mint a Showdown és a Different széles közönséghez szólnak, az album tartalma szerencsére felfelé ível. Mire az utolsó három számhoz érkezünk, a 9000 Miles, Granite és a The Tempest igényes gitárszólói bebizonyítják, hogy ha akarják, magasabbra tudják tenni a lécet – a záró rész határozottan többszöri meghallgatásra érdemes. Kezdetben jómagam is spinningedzés céljára kárhoztattam a szerzeményeket, a számok dallamossága mellett mégis tetten érhető az igényességről és a mesterségbeli tudásról árulkodó többlet. Bár az előadók sok energiát fektettek az albumba, és úgy tűnik, egyelőre megtartják korábban kivívott népszerűségüket, afféle könnyű nyári salátát dobtak össze. Aki jelenleg nem vágyik többre, nyugodtan vásárolják meg a lemezt, rajongók viszont inkább az élő fellépésre adják ki pénzüket.

PC Guru Index:

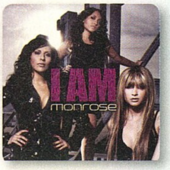
04.05

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

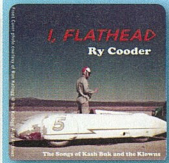
BASSHUNTER
(1 lemez)
Now you're gone

CSNY
(1 lemez)
Déja Vu LIVE

MONROSE
(1 lemez)
I am



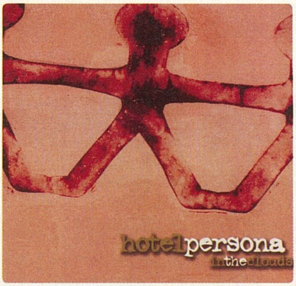
RY COODER
(1 lemez)
I, flathead



TURBONEGRO
(1 lemez)
Small Faces 1+2

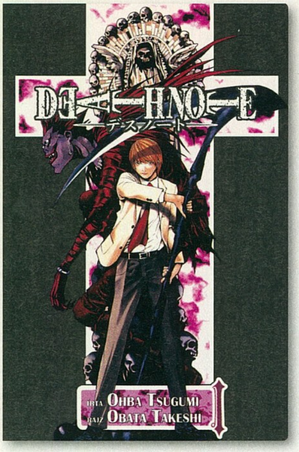
HOTEL PERSONA: In the Clouds

Az eredetileg baráti házibulik hangulatának feldobására három éve összeállt, Placebo-s Stefan Olsdal nevével fémjelzett trió szemlátomást a Pet Shop Boys és a Depeche Mode által kitaposott ösvényen halad. A popos hangzásvilágot a kissé depresszív, szélsőséges érzéseket elegyítő, hol rémisztően realista, hol a felhőkbe menekülő idealizmus kettőssége árnyalja a szövegekben, és ez különbözteti meg a piaci szegmenst telítő imitátorok hasonszőrű termékeinek tömkelegétől. Az angol melankóliát a spanyol bandatag, Javier Solo spanyol nyelvű Miguel Bosé-feldolgozása, a Cada Dia szenvedélye ellenpontozza, és töredékesen más számokban is felbukkannak spanyol nyelvű részletek. Ez még csak rendben is lenne, ám a hajdanán kebelcsodaként, és nem énekesnőként befutott angol szőkeség, Samantha Fox Touch me slágerének ezredvégi feldolgozása sokkoló. Míg az előtte szereplő, már-már jópofa The fantastic one című nótában Manu Chao módjára ostorozzák a srácok a divatmajmoló fogyasztói társadalmat, rögtön utána hallhatjuk a mondottakat zárójelbe tevő limonádét. A korongon tíz soványka szerzemény szerepel, ebből három feldolgozás. Tudom, hogy manapság ennyi már kitesz egy CD-t, ám ha zenész lennék, nem biztos, hogy e szűkös repertoárral és kaotikus hangzásvilággal a bulin kívül bárhol jó szívvel mutatkoznék. Ha csak nem azt tűztem ki személyes missziómnak, hogy felvidítsam embertársaimat. Végül is az sem kizárt, hogy a belső borítón szereplő lufik erre a rejtett előadói szándékra utalnak...



PC Guru Index:

04.05



OHBA TSUGUMI - OBATA TAKESHI

DEATH NOTE: UNALOM

Ismét egy igényesebb mangát van szerencsénk bemutatni az olvasóknak, méghozzá a Narutót, a Hellsinget és az Árnybírót szállító MangaFan kiadó jóvoltából. A Death Note (Halállista) az elmúlt évek egyik legsikeresebb mangasorozata, főszereplője Yagami Light, az igen impozáns tanulmányi eredményekkel büszkélkedő tanuló, akit a hétköznapokban majd megöl az unalom. Ez persze hamar meg fog változni, hiszen sikeres képregény ritkán éri be az unalom ábrázolásával. Yagami egy nap érdekes felfedezést tesz: rábukkan a renegát halálisten, Ryuk listájára. Aki felkerül a névsorra, az hamarosan összefut az öreg kaszással, azaz rövid úton távozik az élők sorából. Light, hogy kicsit felpezsdítse életét, és hogy egy szebb jövőt építsen, a tv-ben és az interneten látott bűnözők nevével kezdi teleírni a listát tartalmazó füzetet, annak reményében, hogy létrehoz egy bűnözésmentes világot. A hirtelen bekövetkező halálesetek persze felkeltik a rendőrség érdeklődését, és a titok felderítésére felbérelnek egy zseniális magánnyomozót, L-t. Ezzel kezdetét is veszi a fordulatos és misztikus történet, amit ajánlunk mindenkinek, aki csak egy kicsit is érdeklődik a keleti képregények sajátos világa iránt.

Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:
05.05

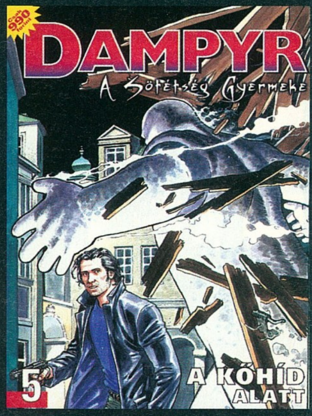
DEATH NOTE © Tsugumi Ohba, Takeshi Obata/Shueisha Inc.

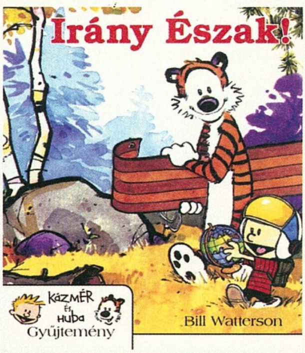
MAURO BOSELLI - LUCA ROSSI

DAMPYR - A KŐHÍD ALATT

Folytatódik a Fumax kiadó olasz képregénysorozata, már az ötödik kötetnél járunk, Harlan Draka tovább kutatja létének eredetét. A vámpírvadász Dampyrt ezúttal Prágába vezérli a sors, és a sorozat eddigi epizódjaihoz hasonlóan természetfeletti kalandokba keveredik. Útját különcök, mágusok, démonok és bukott angyalok keresztezik, arról nem is beszélve, hogy az ódon helyszínt hirtelen beterítő ködben valahol ott lapul a város egyik legősibb mítosza, a gólem is. Kalandokban tehát ezúttal sem lesz hiány, A kőhíd alatt hozza az eddig megszokott színvonalat, mind a jobb ponyvákat idéző misztikus történetet illetően, mind pedig a hagyományos, fekete-fehér rajzok tekintetében. További pozitívum, hogy az ötödik kötet önmagában is élvezhető, nem szükséges az előzmények ismerete, egyrészt az alapos bevezető, másrészt a cselekmény felépítése miatt. Ugyan apró utalásokat ezúttal is találhatunk Dampyr múltját illetően, az összkép ismerete nélkül is élvezhető a gólemes kaland, a misztikus történetek kedvelőinek mindenképpen figyelemre érdemes darab.

Kiadó: Fumax
PC GURU Index:
04.05





Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely
PC GURU Index:
05.05

BILL WATTERSON

KÁZMÉR ÉS HUBA IRÁNY ÉSZAK

Harmadik kötetéhez érkezett a világszerte hatalmas népszerűségnek örvendő rosszcsont, Kázmér és plüsstigrisének, Hubának kalandsorozata. Ahogy azt már megszokhattuk, a százharminc oldalt felölelő kiadvány több száz háromkockás képregényt tartalmaz, hol összefüggő, hol önmagukban is élvezhető poénokkal. A narancssárga gerinccel érkező kiadvány nem véletlenül kapta az Irány Észak címet, hiszen néhány oldalon keresztül tanúi lehetünk, ahogy Kázmér és Huba maga mögött hagyja a társadalmat, hogy szabályoktól mentesen, szabadon élhessenek. Persze a kaland a tőlük megszokott határozotsággal zajlik le, alig jutnak el az első sarokig, hiszen rádöbbennek, hogy a vadonban nincs is TV. Egy szó mint száz: a kiadvány ezúttal is hatalmas poénbomba, a sorozat rajongóinak kihagyhatatlan, de másoknak is melegen ajánljuk.

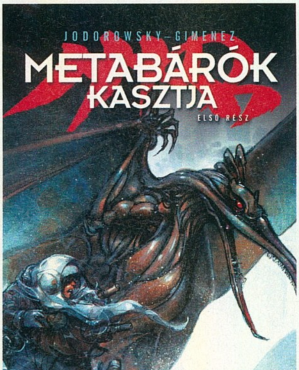
A Metabárók hamisítatlan francia képregény, nem is hasonlítható a sokkal plasztikusabb amerikai munkákhoz.

ALEXANDRO JODOROWSKY - JUAN GIMENEZ

METABÁRÓK KASZTJA I.

írta • Amber

A nyár eleje (valójában már a közepe...) ismét egy klasszikus, egy sokak által istenített képregénnyel ajándékozza meg a rajzolt történetek hazai rajongóit. A méltán népszerű Metabárók kasztja sorozat a Delta Vision jóvoltából látott napvilágot magyar kiadásban, méghozzá puhafedelű album formájában, amely a széria első három részét (Othon, az ükapa; Honorata, az ükanya; Aghnar, a dédapa) foglalja magában. A Metabárók műfaját tekintve sciene fiction, a hazai képregényes élet legszegényesebb felhozatallal bíró zsánere (ezen felül egyedül az Enki Bilal-féle Szörny-trilógia érdemel említést), ebből fakadóan nyugodtan mondhatjuk, hogy újabb hiánypótló kiadvány van a kezünk ügyében.



A történet a messzi jövőbe kalauzol minket, és két robot beszélgetése nyomán merülhetünk el a Metabárók történelmében, visszanyúlva egészen a kezdetekig. Alexandro Jodorowsky kőkemény sci-fi történetet terít elénk, hatalmas galaktikus birodalommal, űrkalózokkal, császári családdal és természetesen a Metabárókkal, akik az univerzum legkeményebb és legkegyetlenebb harcosai. A három fejezet során tanúi lehetünk az első báró, Othon "megszületésének", az ő utódnemzésének, és fény derül a kasztra jellemző (már az első oldalakon elénk táruló) brutális beavatási szertartás eredetére is. A brutális jelző nem túlzás, a Birodalom Visszavágban látható, Yoda féle jediképzés gyerekmese ahhoz képest, ami egy leendő Metabáróra vár. Ahhoz, hogy valaki megfeleljen ezen címnek, hihetetlen fájdalmakat, csonkítást kell kiállnia anélkül, hogy akár egyetlen jajkiáltást ejtene. Ez a keménység azonban nem csak a szertartásra, hanem az egész kötetre jellemző, a történet velejét a gyűlölet, a bosszú és a folyamatos szenvedés adja, s ezeket a rideg képsorokat csak néha töri meg az egymással diskuráló robotok egy-egy mókás beszólása. Miközben megelevenedik a múlt, néha láthatunk pillanatképeket a jelenből is, de a történetszál csak az elkövetkezendő kötetekben fogja elérni az éppen aktuális Metabáró életét.

A Metabárók kasztjában (szerencsére) nyoma sincs az amerikai képregények idealizmusának, a hősök nem tisztalelkűek, azonosulni sem könnyű velük, de minden kegyetlenségük ellenére is hitelesek. A történetvezetés lebilincselő és sodró, ha az ember a kezébe veszi az első kötetet, meg sem tud állni az utolsó oldalakig, ahol azonnal vágyat érez a folytatás beszerzésére (reméljük, hogy erre hamarosan – még az idei év folyamán – lehetőségünk is lesz).

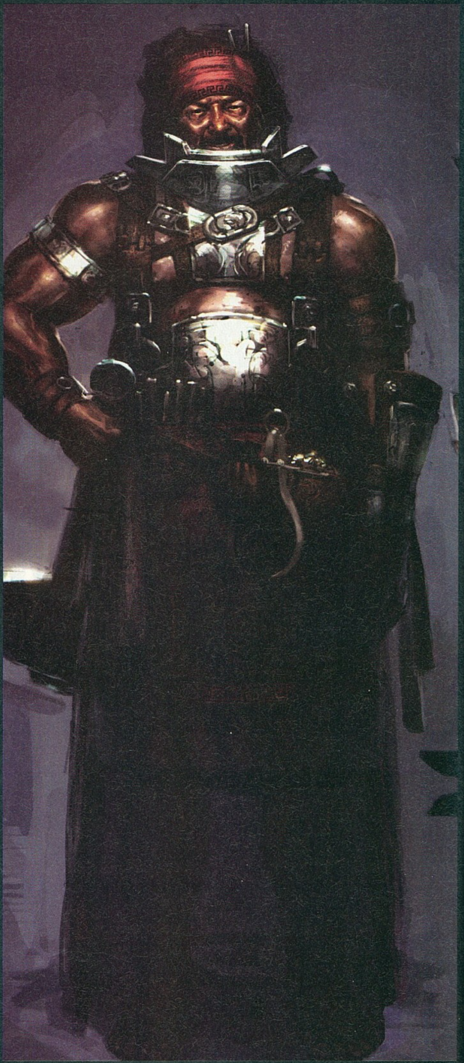
A lehengerlő cselekmény mellett szót kell még ejteni a lenyűgöző grafikáról is, Juan Gimenez lélegzetelállító munkájáról. Szinte minden oldal egy külön festmény, még a legkisebb képkockák is eszméletlenül ki vannak dolgozva, az egész oldalt kitöltő munkákról nem is beszélve. Ha nem is vagyunk nagy science-fiction rajongók, már csak a rajzstílus miatt is érdemes egy pillantást vetni erre a kiadványra, ugyanis majdhogynem egyedülállóan gyönyörű alkotással van dolgunk. Képregényrajongóknak kötelezően beszerzendő darab, de azoknak is melegen ajánljuk, akik egyébként nem nagyon vesznek rajzolt történeteket a kezükbe.

Kiadó: Delta Vision
PC GURU Index:

05.05

• HEIST

1969-et írunk, San Franciscóban tombol a nyár. Az idillinek nevezhető helyzetet Johnny Sutton, a frissen szabadult sittes törheti meg: ő és bácsikája együtt úgy döntenek, hírnevet szereznek maguknak a legnagyobb rablók között. A Heist, bár közel sincs körülötte akkora hírverés, igen ígéretesnek tűnik: a programban éttermeket, bárokat, bankokat rabolhatunk ki alapos tervezés után, majd menekülhetünk az őrülten villogó zsaruk elől. A téma ígéretes, a kivitelezés meg a jövő hónapban kiderül!



• RISE OF Argonauts

Ed del Castillo, akinek a nevét annak idején például a C&C-játékok stáblistáján is felfedezhettük, az utóbbi időben új cégével hoz létre olyan RTS-borzalmakat, mint a War of the Ring vagy a Dragonshard. A mester azonban most új útra téved: a Rise of Argonauts címet viselő program ugyanis egy jó véres kis akciójáték lesz az ősi Görögországból. Milliónyi küldetés, iszonyatos kombinációk, és a God of Warra kísértetiesen emlékeztető harc – hősünk, Jason ugyanis az istenektől kap erőt feladatai megoldásához...

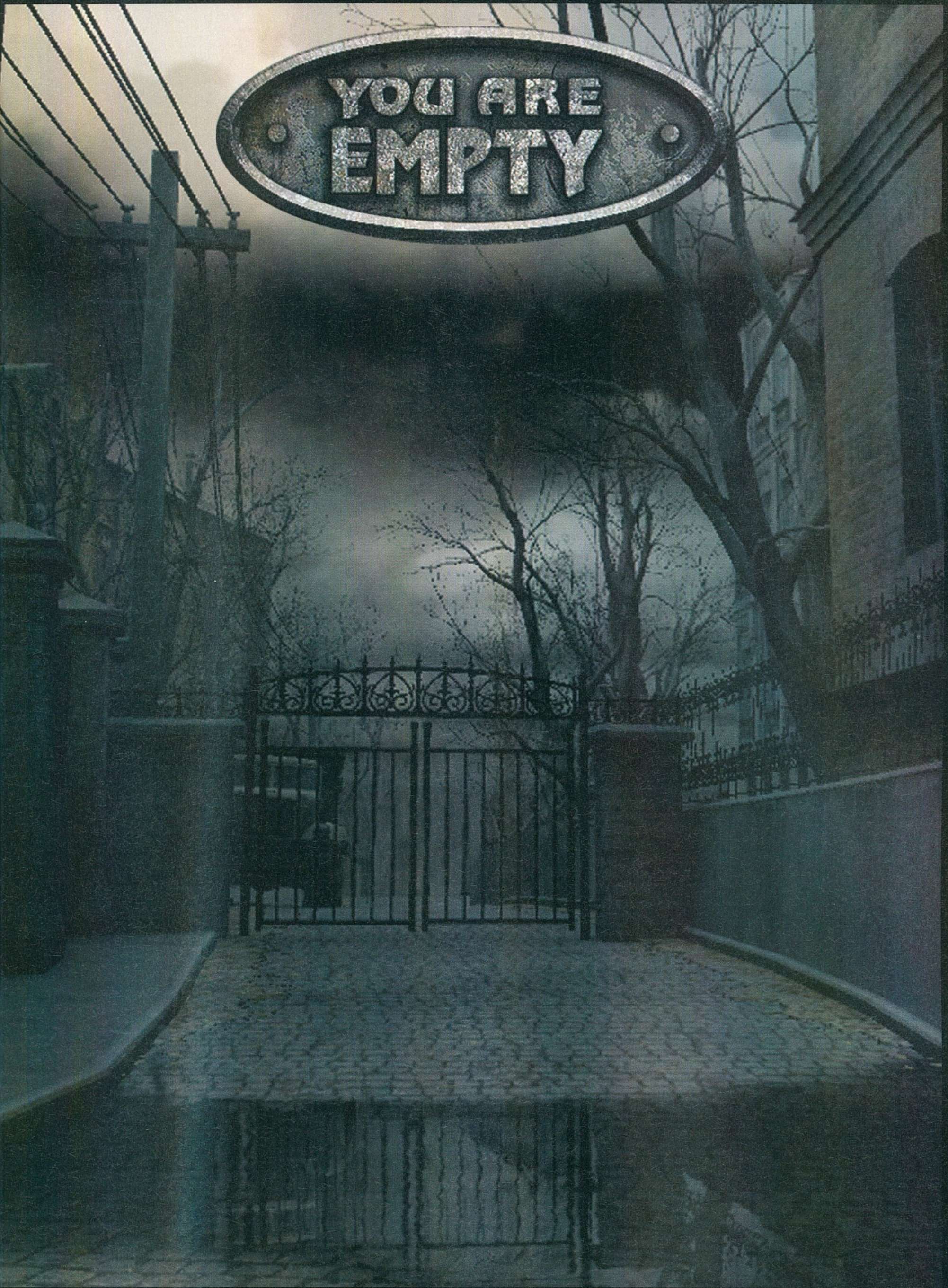
• SPACE Siege

Késik Chris „Total Annihilation" Taylor legújabb munkája, a Space Siege! Már a mostani számra megígértük nektek, azonban a fiúk egy kicsivel több időt kértek a tesztverzió elkészítésére, mi pedig nem vagyunk olyan türelmetlenek, hogy emiatt hőbörögni kezdjünk – a most készülő program ugyanis több mint ígéretes! Taktikus harcok, fejleszthető karakterek, lenyűgöző történet – nagy vonalakban ezek szerepelnek az ígéretlistában, mi pedig, ismerve Chris eddigi munkáit, hiszünk nekik.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: YOU ARE EMPTY

Az 1950-es években az oroszok megpróbálják létrehozni a tökéletes katonát – a kísérlet azonban balul sül el, így ahelyett, hogy a kommunizmus hős harcosai elárasztanák a világot, inkább nekitámadnak a városkának, ahol a teszteket végezték a szovjetek. Akinek szerencséje volt, az még el tudott futni – akinek nem, az mutánssá változott, és most a békés orosz kisváros utcáit rója kaszával. Ebbe a sodró lendületű akcióprogramba csöppenhetünk bele a PC Guru következő teljes játékában, amely FPS, és alig egy éve, hogy megjelent, úgyhogy a korrekt ötlet mellé korrekt grafika is társul!

A következő PC GURU 2008. AUGUSZTUS 28-án jelenik meg!


YOU ARE
EMPTY

Játékdemók: Code of Honor 2 / Stronghold Crusader: Extreme / Wall-E

Shareware játékok: Harvest Massive Encounter / Etch a Sketch / Fishdom / Hide And Secret 2 / Puzzle Hero / Shopping Blocks / The Clumsys / The Pini Society / Tradewinds Caravans / Tropicabana

Ingyenes játékok: No Gravity / Sonic The Hedgehog Turbo / Smart Cars

Játék előzetesek: Battlestations: Pacific / Bloodbowl / Call of Duty: World at War / Crysis: Warhead / Dark Horizon / Dawn of War 2 (2db) / Dead Space / Dead Space / Dragon Age: Origins / Fable 2 / FarCry 2 / Fallout 3 / Gears of War 2 / Ghostbusters / Halo Wars / Hydrophobia / King's Bounty (2db) / Legendary / Mercenaries 2 / Mirror's Edge (2db) / Mortal Kombat vs. DC Universe / Operation Flashpoint 2 / PURE / Quantum of Solace / Red Alert 3 / Resident Evil 5 / Rise of the Argonauts / Singularity / Spider-man: Web of Shadows / Spore / The Force Unleashed / The Sims 3 / This is Vegas / Too Human / Wolfenstein

Javítások: Call of Duty 4 v1.6-v1.7 / Command & Conquer: Kane's Wrath v1.0.1 / Grid v1.2 / Warcraft 3: Frozen Throne v1.21b

Mozi előzetesek: Babylon A.D. / Death Race / Quantum of Solace / Madagascar: Escape 2 Africa / Max Payna / Miracle at St. Anna / Punisher War Zone (mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Háttérképek: Call of Duty: World at War / Gothic 4 / Dead Space (2db) / Far Cry 2 / Metal Gear Solid 4 / Requiem: Bloodymare (2db) / The Wheelman (2db) /Diablo 3 (3db)

Turkáló: Antivirus: AVG Anti-Virus (ingyenes!) / Avira AntiVir Personal (ingyenes!) |CD/DVD írás: Burn4Free 4.6 (ingyenes!) / Ashampoo Burning Studio 6.61 (ingyenes!) / DeepBurner v1.8 (ingyenes!) | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.6 és nVidia Forceware 175.16 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.02 / 7Zip (tömörítő program, ingyenes!) | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 (képlopó) / IrfanView v4.1 (képnézegető, ingyenes!) / Paint.NET v3.31 (képalkotó és szerkesztő, ingyenes!) / SnagIt v9.0.0 (képlopó) / XnView 1.93.6 (képnézegető, ingyenes!)| Multimédia: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / K-Lite Codec Pack v4.0.0 / Quicktime Player v7.5 (mov videó lejátszó) / VobSub v2.23 (felirat megjelenítő plugin) / WinAmp 5.53 / XviD v1.1.3 codec| Spyware védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.8 / Spybot: Search & Destroy v1.5.2 | Egyéb: OpenOffice v2.4.1 Magyar (irodai munkaállomás, szövegszerkesztő, táblázatkezelő, ingyenes!)

WALL-E DEMO

CRYSIS Warhead
VIDEÓ

FORCE Unleashed
VIDEÓ

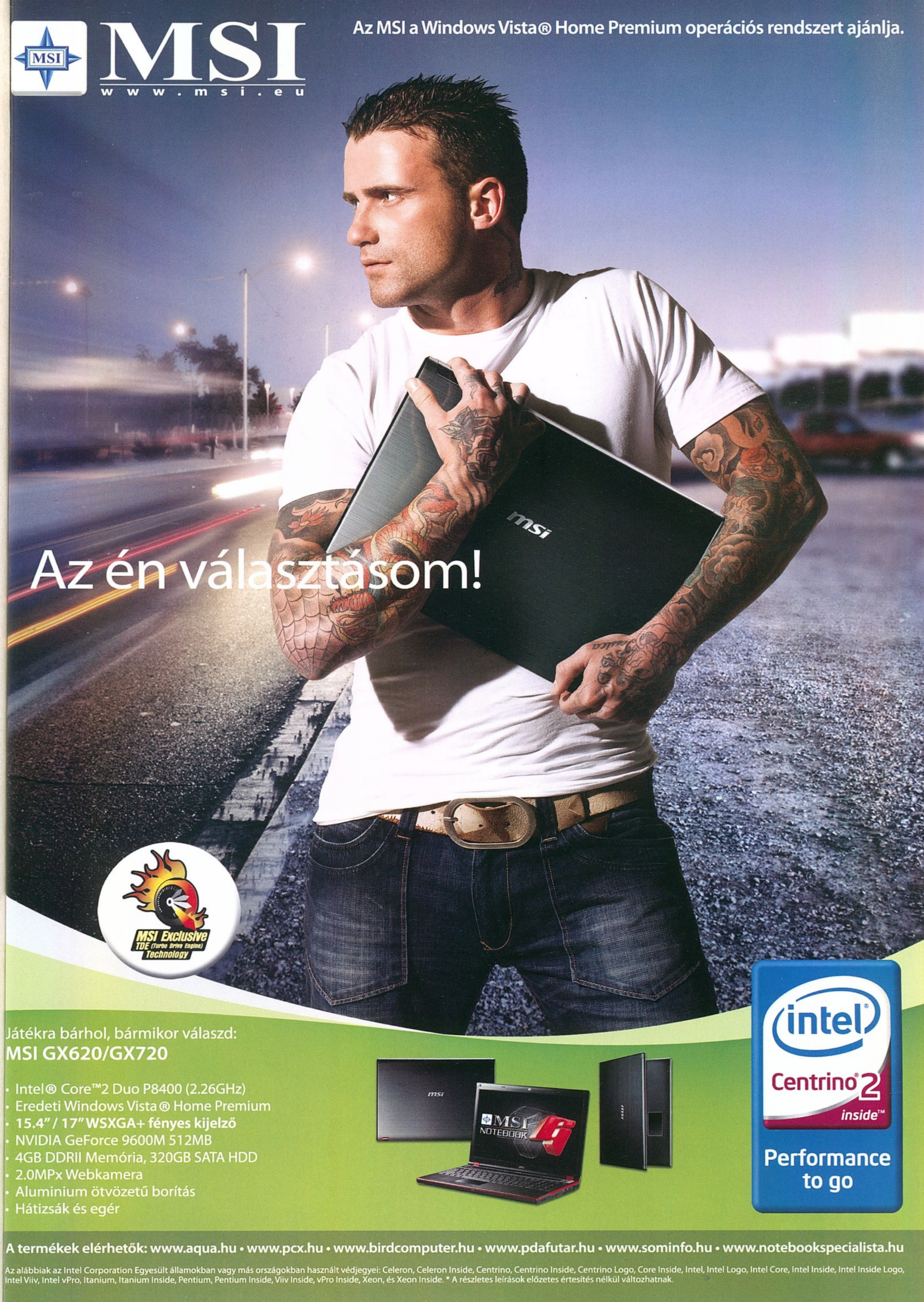
HALO Wars
VIDEÓ

pc guru DVD ATTACK ON PEARL HARBOR **2008. 09.**

RISE of the Argonauts
Videó

Gears of WAR 2
Videó

09.
pc guru
DVD


MSI
www.msi.eu
Az MSI a Windows Vista® Home Premium operációs rendszert ajánlja.
msi
Az én választásom!
MSI Exclusive
TDE (Turbo Drive Engine)
Technology
Játékra bárhol, bármikor válaszd:
MSI GX620/GX720
· Intel® Core™2 Duo P8400 (2.26GHz)
· Eredeti Windows Vista® Home Premium
· 15.4" / 17" WSXGA+ fényes kijelző
· NVIDIA GeForce 9600M 512MB
· 4GB DDRII Memória, 320GB SATA HDD
· 2.0MPx Webkamera
· Aluminium ötvözetű borítás
· Hátizsák és egér
MSI NOTEBOOK
intel
Centrino 2
inside™
Performance to go
A termékek elérhetők: www.aqua.hu • www.pcx.hu • www.birdcomputer.hu • www.pdafutar.hu • www.sominfo.hu • www.notebookspecialista.hu
Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban használt védjegyei: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, és Xeon Inside. * A részletes leírások előzetes értesítés nélkül változhatnak.

Válaszd a zöld utat a GIGABYTE-tal

Kizárólag a GIGABYTE kínálja az energiatakarékos alaplapok teljes szériáját

Intel G33, Q35, X38, G31, P35 EXPRESS CHIPSET, P43 EXPRESS CHIPSET, X48 EXPRESS CHIPSET, P45 EXPRESS CHIPSET

DYNAMIC ENERGY SAVER GIGABYTE Advanced

Ultra Durable 2: Lower RDS(on) MOSFET, Ferrite Core Choke, Lower ESR Solid Capacitor

Always-On Energy Saving Technology

DYNAMIC 6-GEAR SWITCHING

Ultra TPM

Hordozható 2048 bites kulcs

Ultra tartós | Ultra hűtés | Ultra hatékony | Ultra biztonságos

GIGABYTE Dynamic Energy Saver Advanced / Ultra Durable 2 alaplapok

*A szolgáltatások modellenként változhatnak.

GA-EP45-DS4

Intel® P45 + ICH10R Chipset

- DES Advanced technológia hardveralapú 6-Gear teljesítményszabályozóval
- 45 nm Intel Core 2 multi-core processzor, FSB 1600 MHz
- Kétcsatornás DDR2 1200 memória a kiváló rendszerteljesítményért
- 2 PCI-E 2.0 × 16 plus és PCI-E ×4 csatolófelület ATI CrossFireX támogatással
- LED-es diagnosztika és ACPI LEDek a rendszer monitorozására
- 2 Gigabit Ethernet LAN Teaming funkción keresztül
- Dolby Home Theater minősítés a kiváló audiohatásért
- Bekapcsolás/Reset/CMOS törlés gombok közvetlenül az alaplapon

FSB 1600, DDR2 1200, DualBIOS™, 2 Gigabit LAN, PCIE 2.0, Ultra TPM, ATI CrossFireX, Blu-ray Disc, GREEN ETHERNET, EasyTune5, ACPI LED, Diagnostic LED, Certified for Windows Vista™

GA-EP45-DS3R

Intel® P45 + ICH10R Chipset

- DES Advanced technológia hardveralapú 6-Gear teljesítményszabályozóval
- 45 nm Intel Core 2 multi-core processzor, FSB 1600 MHz
- Kétcsatornás DDR2 1200 memória a kiváló rendszerteljesítményért
- 2 PCI-E 2.0 × 16 csatolófelület ATI CrossFireX támogatással
- Beépített TPM chip 2048 bites kódolással a legmagasabb szintű digitális adatvédelemért
- 2 Gigabit Ethernet LAN Teaming funkción keresztül
- Blu-ray lemezlejátszás ALC889A HD audiotámogatással (106 dB jel-zaj viszony)
- Dolby Home Theater minősítés a kiváló audiohatásért

FSB 1600, DDR2 1200, DualBIOS™, 2 Gigabit LAN, PCIE 2.0, Ultra TPM, ATI CrossFireX, Blu-ray Disc, GREEN ETHERNET, EasyTune5

CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.: 361-451-3543
Fax: 361-451-3532

Ramiris
www.ramiris.hu
Tel.: 361-888-3200
Fax: 361-888-3201

Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel.: 361-450-2430
Fax: 361-450-2439

www.giga-byte.hu

Ezeket a sebesség beállításokat nem garantálja a GIGABYTE. A specifikációk és a képek eltérhetnek a terméktől. Minden védjegy és embléma a jogbirtokosuk tulajdona. Minden túlpörgetés a felhasználó kockázatára történik, a GIGABYTE Technology nem tehető felelőssé a processzor, alaplap, vagy bármely más komponens instabilitásáért, vagy az abban bekövetkező károkért.

GIGABYTE™